СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

2 ПОСТЕРА
НАКЛЕЙКА
УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine
(game)land hi-fun media
9 771609 103003 10020
publishing for enthusiasts

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || DS || PSP
10#211 | МАЙ | 2006



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

ХИТ!

ЭКСКЛЮЗИВ

«СИ» в Японии

ЧАСТЬ 3

Репортаж из студий Game Republic и Nippon Ichi. Видеоинтервью на диске!

Tomb Raider: Legend

Расхитительница гробниц и сердец снова с нами

ДЕМО-ВЕРСИЯ
Heroes of Annihilated Empires
ищите на диске

Игры КРИ

Лучшие дебюты Конференции Разработчиков компьютерных Игр 2006

ТЕМА НОМЕРА

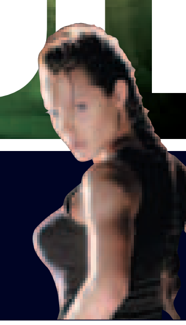
Paraworld

SpellForce 2

Потомки дракона против теней



«ЖЕЛЕЗО»
Как правильно остудить Pentium 4 под LGA 775?



ЛАРА КРОФТ
Виртуальная героиня и ее реальные прототипы. Расследование «СИ».



КОНКУРСЫ!
Tomb Raider, Black, King Kong: игры, фильмы и многое другое


Акелла
ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО
FAHRENHEIT
Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.
в ролях: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС сценарист: ДЭВИД КЕЙДЖ
композитор: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ саундтрек: THEORY OF A DEAD MAN
постановка: QUANTIC DREAM продюсер: АКЕЛЛА режиссер: ВЫ
quantic dream
ATARI
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Akella"
© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE.
Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie.
All other trademarks are the property of their respective owners.
Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. E-mail: support@akella.com
Акелла

СТРАНА ИГР

МАЙ #10(211) 2006

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

СЛОВО РЕДАКТОРА



Всем привет!

Через пару дней после сдачи этого номера наши корреспонденты отправятся на крупнейшую в мире игровую выставку Electronic Entertainment Expo. Там определится будущее всей индустрии на ближайшие несколько лет. Какая консоль будет доминировать на рынке – PlayStation 3, Xbox 360 или же Revolution? В следующем выпуске мы расскажем, что предлагают геймерам Sony, Microsoft и Nintendo.

Однако еще до E3 мы выяснили немало интересного. Nintendo объявила новое название своей приставки – Nintendo Wii. Организаторы «КРИ» пообещали провести в этом году российскую выставку «ИгроМир», рассчитанную на простых геймеров. Дешевые входные билеты, множество игровых стендов, зрелищные шоу – просто чудо какое-то! Наконец, издательства Capcom, Electronic Arts, Ubisoft, Square Enix вывалили целый ворох анонсов свежих игр для самых разных платформ. Об этом и многом другом – в наших «Новостях».

Обратите внимание на раздел «Репортаж». Последняя порция японских интервью посвящена создателям гениальных Street Fighter II, Genji: Dawn of the Samurai и Disgaea: Hour of Darkness. А в отчете с GDC вы сможете полюбоваться на самых именитых разработчиков игр со всего мира.

Темой этого номера мы выбрали замечательную стратегию Paraworld, где геймер может управлять стадами боевых динозавров. Мы первыми в России добыли демо-версию игры, так что полная информация о проекте достанется только вам, дорогие читатели. Заодно мы подняли архивы и выяснили, какие хорошие игры о гигантских ящерах выходили в далеком и не очень прошлом. Среди них – такие любимцы публики, как Jurassic Park и Primal Rage.

Другой, неофициальной, темой номера стала игра Tomb Raider: Legend. Смена разработчика с Core Design на Crystal Dynamics и разрекламированный «возврат к корням» пошли игре на пользу. К выходу Tomb Raider: Legend мы приурочили необычный для «СИ» материал о реальных девушках-моделях, изображавших Лару Крофт на всех выставках и пресс-конференциях с благословения Eidos. Четыре представителя редакции поделились своим мнением о Tomb Raider: Legend в рубрике «Кросс-обзор». Наконец, всем геймерам мужского пола мы горячо рекомендуем роскошный постер с Ларой.

А девушкам стоит обратить внимание на обзор The Sword of Etheria...

Константин Говорун

ТЕ, КТО

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Антон Карпин	karpin@gameland.ru	редактор «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Устинов Александр	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Никишин Денис	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Дмитрий Баринов	barinov@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyan@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: strana@gameland.ru

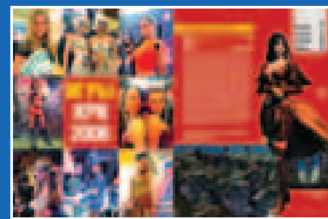
Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; *Тел.: (495)250-4629*

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

МАЙ #10(211) 2006

В НОМЕРЕ



Дебюты КРИ 2006

Для разработчиков Конференция интересна в первую очередь докладами коллег по цеху, а для журналистов и простых посетителей – громкими анонсами и возможностью поиграть во множество неизвестных раньше проектов. Мы провели все три дня, переходя от стенда к стенду, смотря новинки и общаясь с создателями. Результат – эта статья. /88



50

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

ХИТ?!

ФАЙТИНГ MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON СОБЕРЕТ В СЕБЕ ВСЕХ БОЙЦОВ ВСЕЛЕННОЙ MORTAL KOMBAT И СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ ЧАСТЬЮ СЕРИАЛА НА КОНСОЛЯХ ТЕКУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ. ГОТОВЬТЕСЬ К РЕКАМ КРОВИ И ЗРЕЛИЩНЫМ ДОБИВАНИЯМ ПОВЕРЖЕННЫХ СОПЕРНИКОВ. /50



ДЕМО-ТЕСТ

СОВСЕМ СКОРО НАЧНЕТСЯ ОЧЕРЕДНОЙ ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО ФУТБОЛУ, А ЗНАЧИТ, EA SPORTS ГОТОВИТ ЕЩЕ ОДНУ FIFA WORLD CUP. НАВЕРНОЕ, ЕДИНСТВЕННЫЙ СЕРИАЛ, НОВЫЕ ЧАСТИ КОТОРОГО ВЫХОДЯТ РАЗ В ЧЕТЫРЕ ГОДА /72



ОБЗОР

WILD ARMS 4 ОКАЗАЛАСЬ НА УДИВЛЕНИЕ ХОРОШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРОЙ. ВАС РАЗОЧАРОВАЛА ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ WILD ARMS? ЗНАЙТЕ: РАЗРАБОТЧИКИ СИЛЬНО ПЕРЕДЕЛАЛИ КОНЦЕПЦИЮ. ТЕПЕРЬ WILD ARMS – СОВЕРШЕННО ДРУГАЯ ИГРА. /138



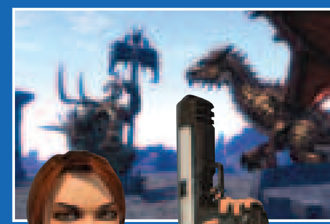
34

ВСЕ БОЙЦЫ ВСЕЛЕННОЙ MORTAL KOMBAT В ОДНОЙ ИГРЕ



GDC 2006

Наш корреспондент побывал за кулисами GDC и плодотворно пообщался с разработчиками. Если вы хотите знать, что создатели ваших любимых игр делают на выставках, читайте репортаж нашего главного тусовщика, Анатолия Норенко. А в следующем номере вы увидите видеоинтервью со знаменитостями! /66



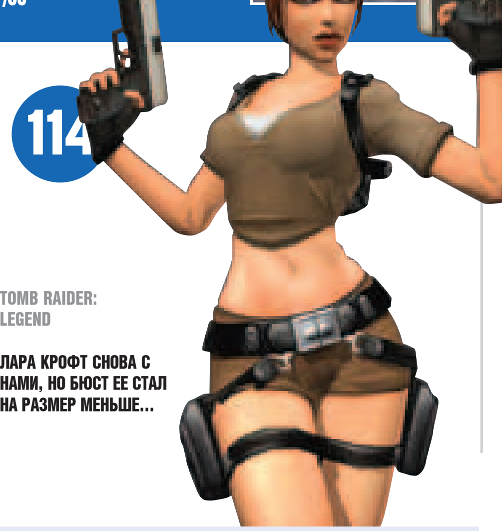
SpellForce 2: Shadow Wars

Армия темных эльфов вместе с загадочными Тенями и воинственными кланами намеревается захватить мир, а силы Света грызутся из-за старых обид и разобщены. Трудная задача по восстановлению союза ложится на плечи выходца из племени Шайкан, некогда предавших тех, кто им верил. Настало время искупить свою вину... /120



NINETY-NINE NIGHTS

КРАСИВЕЙШИЙ КЛОН DYNASTY WARRIORS – ГЛАВНЫЙ КОЗЫРЬ XBOX 360 В ЯПОНИИ.



TOMB RAIDER: LEGEND

ЛАРА КРОФТ СНОВА С НАМИ, НО БЮСТ ЕЕ СТАЛ НА РАЗМЕР МЕНЬШЕ...

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона А: SpellForce 2: Shadow Wars
сторона В: Tomb Raider: Legend

наклейка
Wild Arms 4

один DVD



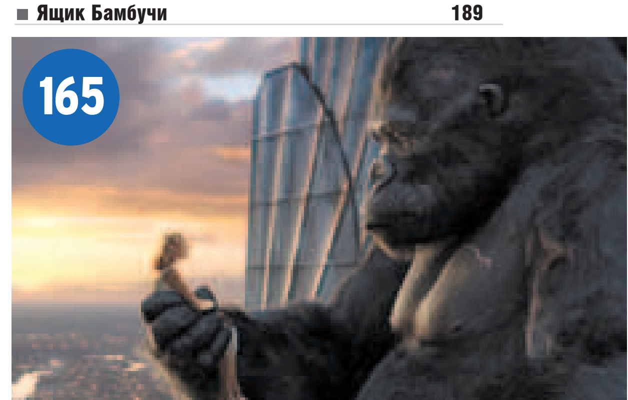
ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ



ДАЙДЖЕСТ

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

МАЙ #10(211) 2006

ИГРЫ В НОМЕРЕ

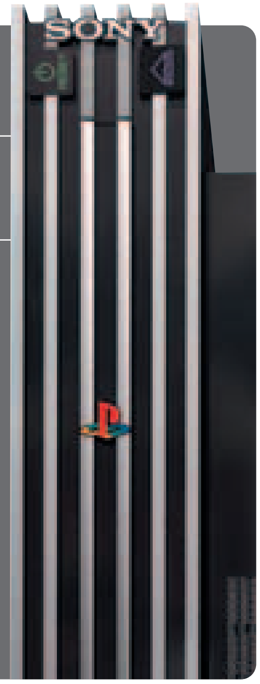


Мы обновили дизайн списка игр в номере, чтобы он был более заметным, и вы с легкостью могли найти проекты для интересующей вас платформы.

SONY СНИЖАЕТ ЦЕНУ НА PS2

В Северной Америке устаревающая консоль от Sony теперь стоит на двадцать долларов меньше.

Представители SCEA официально объявили о снижении цены на PlayStation 2 в Северной Америке на двадцать долларов – теперь там за консоль Sony просят $129.99. Этот шаг был предсказан аналитиками. Они считают, что снижение цены взвинтят продажи PS2 и привлечет к играм новых пользователей из числа тех людей, которые не могут себе позволить тратить большие деньги на развлечения. В последние месяцы популярность PS2 у американских покупателей стала заметно падать, и с этим необходимо было что-то делать.
В сопровождавшем известие о смене ценника заявлении представители SCEA еще раз уверили публику в том, что Sony не намерена бросать PlayStation 2 на произвол судьбы и в будущем планирует выпустить для нее немало интересных проектов. И это чертовски похоже на правду – посмотрите в раздел анонсов!
Пока неизвестно, снизят ли цену на PS2 в Европе и России. Возможно, об этом объявят на E3. ■



XBOX 360 НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

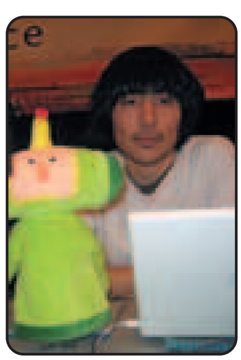
Тайваньская компания Winstron объявила об увеличении количества производимых игровых систем Xbox 360 по заказу корпорации Microsoft. Сообщается, что к концу нынешнего года заводы начнут выпускать по одному миллиону «коробок» в месяц, для чего откроется новая производственная линия в Китае.
Этот шаг, вместе с новостью об увеличении количества производимых чипов для Xbox 360 (читайте об этом в соседней колонке), еще раз подтверждает желание Microsoft оторвать как можно больший кусок рынка до того, как туда на всех парах вломятся Revolution и PlayStation 3. Доступность X360 может сыграть свою роль как раз в момент запуска систем от Nintendo и Sony, когда на рынке будет царить неминуемый ажиотаж и новых консолей на всех может попросту не хватить. А аналитики как раз и предрекают PlayStation 3 такой же дефицит, какой пережила в конце прошлого года сама Xbox 360 – Sony наметила запустить свою систему во всех ключевых регионах одновременно, и пока неизвестно, сможет ли она справиться с этой задачей. ■

ТАКАХАСИ НЕ НРАВИТСЯ REVOLUTION

Создатель Katamari Damacy не считает контроллер консоли таким уж инновационным.

«Он такой замечательный, он может вот так и эдак, открывает новые возможности геймплея и погружает домохозяек в мир видеоигр...» – в последние месяцы представители игровых компаний так увлеклись выдачей восторженных отзывов контроллеру Revolution (*ныне консоль зовется Wii – см. следующую страницу*), что их стало скучно слушать. И как глас вопиющего в пустыне – мнение создателя Katamari Damacy Кейта Такахаси, который весьма скептически отнесся к новой идее Nintendo и сообщил, что в данный момент не горит желанием делать что-либо для Revolution. «Я не считаю, что благодаря оригинальному контроллеру геймеры получат большее удовольствие от игрового процесса», – сообщил Кейта в одном из своих интервью.
Что и говорить, разница между словами прославленного разработчика и восторгами многих других представителей индустрии огромная. Но если покопаться в памяти, можно припомнить, что столь же прохладно Такахаси встретил и идею тактильного экрана Nintendo DS, которая впоследствии покорила геймеров по всему миру. ■





КОРОТКО

В БОРЬБЕ С ДЕФИЦИТОМ XBOX 360 на рынке корпорация Microsoft удвоила количество производимых чипов для этой игровой системы. С такими темпами Microsoft во втором квартале нынешнего года сможет поставить на прилавки до трех миллионов консолей.

«ВО ВРЕМЯ ЗАПУСКА КОНСОЛИ REVOLUTION покупатели вправе ожидать увидеть в магазинах около двадцати игр для нее», – сообщил вице-президент американского отделения Nintendo Джордж Харрисон. По его словам, «Большая N» ставит перед собой задачу с первых же дней продаж Revo привлечь к ней внимание игроков, чему и должно поспособствовать изобилие на прилавках.



КИНО И XBOX LIVE

Новый сервис для подписчиков Xbox Live предлагает ознакомиться с последними новинками киноиндустрии.

Microsoft и Paramount Pictures совместно представили функцию Xbox Movie Showcase, которая придется по душе пользователям Xbox Live, отвлекающимся иногда на просмотр новых фильмов. Библиотека сервиса будет регулярно пополняться бесплатными трейлерами готовящихся к выходу картин. Также представители Microsoft намерены привлечь популярных актеров для акции «поиграй со знаменитостью». В ее рамках геймеры сразятся по Сети с различными известными личностями. ■

XBOX LIVE

НОВЫЕ CPU ДЛЯ X360

Еще одна новость, имеющая непосредственное отношение к планам корпорации Microsoft по захвату мирового господства: к 2007 году Xbox 360 обзаведется новым CPU, построенным на более продвинутой 65nm-технологии. В нынешних системах используется CPU с 90 nm, а переход на более совершенные чипы позволит снизить уровень нагрева приставки и умерить ее аппетиты по отношению к электроэнергии. К тому же, такие X360 будет дешевле производить. Microsoft уже подписала соответствующее соглашение с сингапурской компанией Chartered Semiconductor и грозится представить первые системы с новым CPU уже в первом квартале будущего года. ■

РАЗУКРАСЬТЕ СВОЮ X360

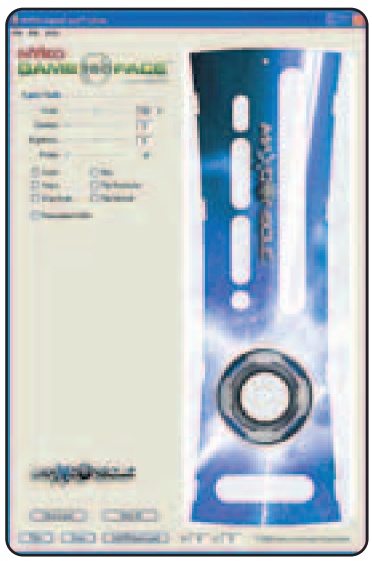
Компания Nyko предлагает набор для создания собственных вариантов дизайна лицевой панели Xbox 360.

Идея сменных лицевых панелей пришлась по душе лишь немногим обладателям Xbox 360: имеющиеся в продаже панели стоят слишком дорого для бесполезной «фенечки», да и выбор пока не очень велик. Но, кажется, выход найден. Компания Nyko начала распространение специального комплекта из серии «сделай сам», позволяющего геймерам украсить X360 собственноручно созданной лицевой панелью.

Всего за 20 долларов можно получить в распоряжение набор GameFace 360, с помощью которого при наличии компьютера, принтера и умелых рук можно за несколько минут соорудить собственный дизайн «морды» Xbox 360. В комплекте есть все необходимое, начиная от диска с программой для рисования и заканчивая набором чистых шаблонов, на которых плоды своих трудов следует распечатывать. Для геймеров, у которых не хватает способностей или желания делать что-то самостоятельно, в GameFace 360 присутствуют шесть уже готовых вариантов дизайна.

Между прочим, все это счастье для тех, кто хочет видеть свою Xbox 360 красивой, стоит ровно столько же, сколько одна новая лицевая панель производства Microsoft или, скажем, Mad Catz, так что выгода налицо. ■





НЕ REVOLUTION. WII

Срочно в номер! Nintendo объявила официальное название своей новой игровой системы!

Компания Nintendo объявила официальное название консоли, ранее носившей кодовое имя Revolution. Теперь ее следует именовать не иначе как Wii. В самой Nintendo полагают, что это легко запоминающееся название должно символизировать сближение людей с играми и друг с другом. Слово Wii похоже на английское We, что значит «мы». К тому же, считают в «Большой N», Wii идеально еще и потому, что не нуждается в сокращениях и легко произносится людьми по всему миру вне зависимости от того, на каком языке они говорят. В Nintendo уверены, что Wii – хорошее название.

А вот некоторые аналитики и игроки считают иначе. По мнению специалистов, неразумно менять четкое, грозное и красивое Revolution, к которому за последние месяцы все привыкли, на странно звучащее и вообще непонятное Wii. Некоторые, впрочем, осторожно отмечают, что консоль делают успешной игры, а вовсе не название. Но практически все сходятся в одном: первое, что приходит в голову при виде Wii, это фраза «какая глупость».

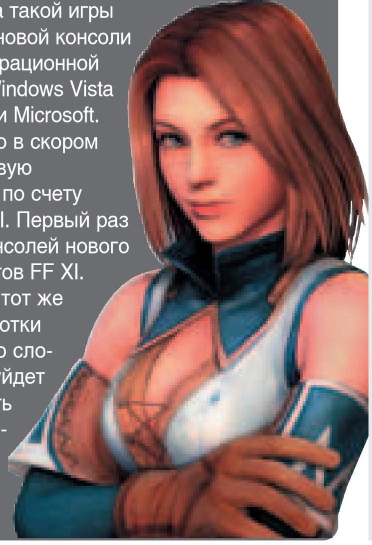
Геймеры из Великобритании в своих высказываниях более радикальны и на то есть причина. Дело в том, что Wii созвучно с английским разговорным словом Wee, которое примерно можно перевести как «справить малую нужду». Можно понять англичан, которые не хотят прийти в магазин за новой приставкой, а потом объяснять продавцам, что они вовсе не просились в туалет. ■

СЕКРЕТНЫЙ ПРОЕКТ SQUARE ENIX

Продюсер Final Fantasy XI обещает новую MMORPG для PlayStation 3.



В интервью одному из японских игровых сайтов продюсер MMORPG Final Fantasy XI Хиромити Танака сообщил, что его команда вполне может взяться за разработку новой сетевой ролевой игры для консоли PlayStation 3. По словам Танака-сан, возможна одновременная разработка такой игры сразу для новой консоли Sony и операционной системы Windows Vista корпорации Microsoft. Опираясь на это сообщение, можно предположить, что в скором времени Square Enix официально анонсирует свою новую MMORPG, ведь слова господина Танака – уже второй по счету «прозрачный намек» от разработчиков Final Fantasy XI. Первый раз они говорили о неком секретном проекте для PC и консолей нового поколения еще в середине марта на фестивале фанатов FF XI. Кстати об одиннадцатой «Последней Фантазии». Все тот же Хиромити Танака усомнился в необходимости разработки версии этой игры специально для PlayStation 3. По его словам, на адаптацию проекта под новую систему Sony уйдет не меньше двух-трех лет, а это время лучше потратить на разработку абсолютно новой игры. К тому же, у покупателей PS3 всегда будет возможность поиграть в FF XI, ведь эта система обратно совместима с играми для второй PlayStation. ■



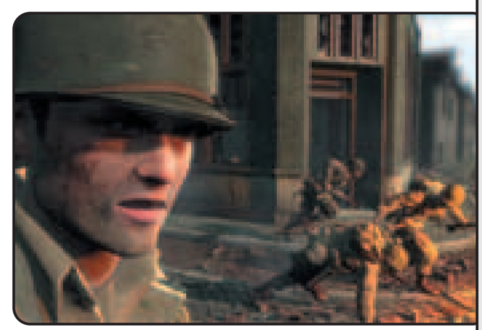
КОРОТКО

UBISOFT СООБЩАЕТ о разработке игры Settlers 2: Next Generation для PC – римейка второй части знаменитого «поселенческого» сериала, увидевшего свет в 1996 году. Свидание с новой представительницей стратегической легенды Settlers запланировано на осень нынешнего года.

КОМПАНИЯ AVATAR FILMS приобрела у издательства Ubisoft права на создание фильма по мотивам выпущенного в прошлом году хоррор-проекта Cold Fear. Какой именно будет картина и когда можно ожидать ее на экранах, пока неизвестно – счастливые обладатели «страшной» лицензии в данный момент размышляют, кого бы им взять на должность режиссера.

ПО ДОРОГЕ В АД

Студия Gearbox Software и издательство Ubisoft, состроив патриотические мины, сообщают, что в конце нынешнего года владельцы PlayStation 3, Xbox 360 и персональных компьютеров смогут прикоснуться к чуду – новой части шутера Brothers in Arms, получившей название Brothers in Arms: Hell's Highway. Разработчики клянутся, что новая игра совершит скачок не только в техническом плане (за это отвечает новомодный движок Unreal Engine 3), но и по части геймплея. Правда, какие именно изменения грядут в игровом процессе «Братьев», пока неясно. Зато уже более-менее понятно, как будет обстоять дело с сюжетом: наших старых знакомых Мэтта Бейкера и Джо Хэрстока отправят участвовать в операции Market Garden, которая в реальной жизни проводилась в 1944 году на территории Нидерландов, оккупированных фашистскими войсками. ■





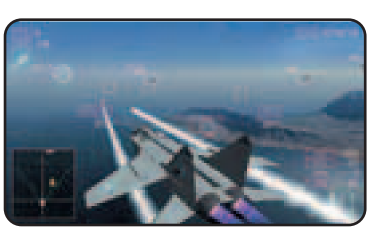
ПИРАТЫ НЕ ТОНУТ, ОНИ ЗАДЕРЖИВАЮТСЯ

Disney сообщает о переносе даты выхода Pirates of the Caribbean Online на 2007 год. В качестве утешения игру покажут на E3.

Компания Disney пообещала привезти многопользовательский ПК-проект Pirates of the Caribbean Online на майскую выставку E3, но тут же огорчила публику сообщением о том, что ждать появления «Пиратов» в продаже в нынешнем году точно не стоит. Ранее выпуск игры был намечен на одно время с фильмом «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца», который должен выйти на экраны летом нынешнего года. Теперь релиз перенесен на 2007 год, дата не уточняется.
В Pirates of the Caribbean Online игроки смогут создавать собственных героев и вволю пообщаться с Джеком Воробьем, Уиллом Тернером и другими персонажами фильмов серии «Пираты Карибского моря». Также разработчики соблазняют нас обещаниями всевозможных приключений, поисками сокровищ, битвами с пиратами и, конечно, регулярной платой за пользование всеми этими чудесами. ■

ACE COMBAT НА PSP

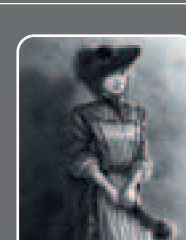
Компания Namco, кажется, нашла себя в адаптации собственных популярных сериалов под формат PlayStation Portable. Сначала владельцам хендхелда Sony подарили Ridge Racer, затем посулили карманную версию Tekken: Dark Resurrection, а теперь обещают выдать и портативную Ace Combat. Помимо традиционных для серии забав, вроде одиночной кампании и полетов на различных истребителях, Ace Combat X: Skies of Deception (именно так должна именоваться новая игра) предложит и развлечение для людей с утонченным вкусом – мультиплеер. В небе найдется место сразу для четырех асов, причем они смогут не только гоняться друг за другом, но и совместно проходить миссии в кооперативном режиме. Выход Ace Combat X: Skies of Deception в Японии состоится осенью нынешнего года. ■



ЧЕРНО-БЕЛАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Компания Nibris готовит для Revolution проект под названием Sadness.

Польская команда разработчиков Nibris сообщает о намерении выпустить для Nintendo Revolution нуар-проект под названием Sadness. Как говорят сами поляки, вся игра будет выполнена в черно-белых тонах, а при ее создании они вдохновляются фильмами вроде нашумевшего «Города Грехов». Этим, собственно, все подробности о Sadness исчерпываются, разработчики постеснялись даже сообщить, как будут строиться отношения между игрой и дающим невиданную доселе свободу действий контроллером Revolution. ■



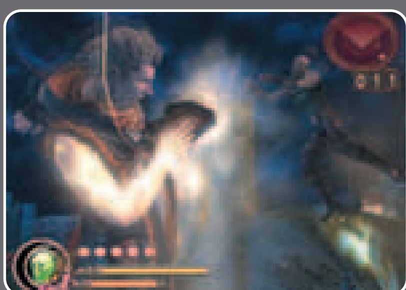

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ
НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА
ОН ОТКРЫЛ СЕБЯ
ОН СРАЖАЛСЯ НА ВОСТОЧНОМ ФРОНТЕ

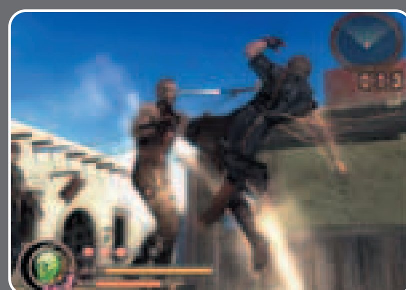


ДЛАНЬ ГОСПОДНЯ

Анонсирован новый проект Clover Studio – уличный мордобой под названием God Hand.

Компания Capcom официально анонсировала проект God Hand, разрабатываемый Clover Studio специально для владельцев PlayStation Portable. Никаких умничаний, глубокого смысла и скрытого подтекста разработчики в игру включать не собираются, God Hand – это beat'em up, в котором главный герой по имени Jean будет лупить преступную нечисть не только потому, что его вынудили обстоятельства, но и из-за собственной любви к рукоприкладству. К работе над проектом привлечены «мистер Resident Evil» Синдзи Миками и крестный отец Viewtiful Joe Ацуси Инаба. Выход God Hand должен состояться до конца нынешнего года. ■





COMMAND & CONQUER 3 БЫТЬ!

Electronic Arts официально объявила о продолжении сериала Command & Conquer.

Издательство Electronic Arts наконец отказалось от попыток опровергнуть поговорку про шило и мешок, официально признав факт разработки третьей части неприлично популярного стратегического сериала Command & Conquer. Долгожданное продолжение пока носит название Command & Conquer 3: Tiberium Wars и разрабатывается студией EA Los Angeles (бывшая Westwood).
Действие игры будет происходить в 2047 году, когда 20 процентов всей доступной человечеству суши превратится в непригодную для жизни тибериумную пустыню. В центре сюжета вновь окажется противостояние наших давних знакомых GDI и NOD.
Как сообщают разработчики, в Command & Conquer 3 геймеры вновь повстречают не только старых знакомых вроде бравого вояки Юрия, но и вновь возьмут под свой чуткий контроль полюбившиеся юниты, среди которых Mammoth Tank, Orca и Stealth Tank. В EA LA полагают, что такая преемственность поможет сохранить дух сериала Command & Conquer. В то же время разработчики уверяют, что в третьей части игроков ждет новый подход к подаче сюжета и многократно поумневший искусственный интеллект. ■



КОРОТКО

ПО ИНФОРМАЦИИ U.S. OFFICIAL XBOX MAGAZINE, до конца нынешнего года на Xbox 360 выйдет версия шутера F.E.A.R. от студии Monolith. Напомним, что релиз оригинального проекта состоялся в прошлом году только на персональных компьютерах.

КОМПАНИЯ NAMCO официально анонсировала седьмую часть гоночного сериала Ridge Racer в эксклюзивной версии для консоли PlayStation 3. Представители компании обещают показать игру на грядущей выставке E3 если не в играбельном виде, то, по крайней мере, в виде ролика.

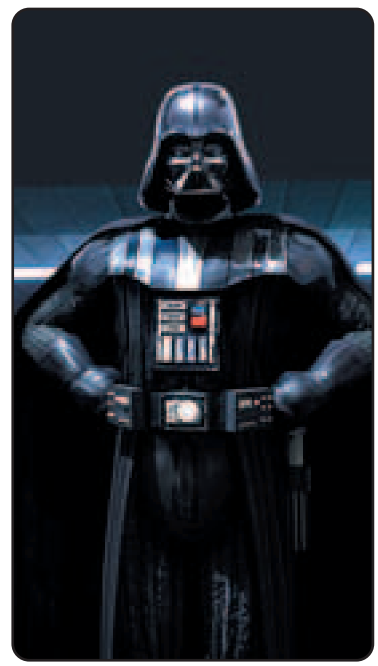
VIVENDI ОБЪЯВИЛА О НАМЕРЕНИИ выпустить PSP-версию экшна Miami Vice, создаваемого по мотивам одноименного фильма, который, в свою очередь, снимается по мотивам одноименного телесериала о приключениях двух копов из отдела нравов полиции города Майами. Релиз игры намечен на июль, тогда же в прокат выйдет и фильм Miami Vice.

КОМПАНИЯ KONAMI официально подтвердила недавние слухи о возможном выпуске новой части Castlevania для Nintendo DS, анонсировав игру Castlevania: Portrait of Ruin. Выход очередного «вампирического» проекта запланирован на ноябрь нынешнего года.

ПО НЕПОДТВЕРЖДЕННОЙ официальными лицами информации, компания Nintendo готовит еще одну версию игры Nintendogs под названием Nintendogs: Dalmatians and Friends. Глядя на название, можно предположить, что это будут аналогичные прошлогодним «нинтендособаки», но с новым набором пород.

КРАСНЫЙ СТАЛЕВАР

Издательство Ubisoft не стесняется петь дифирамбы своему новому детищу: «Наша игра выйдет одновременно с запуском Revolution и наверняка понравится массовой аудитории геймеров». Речь идет вовсе не об очередной части Splinter Cell, французы вознамерились приготовить ко дню рождения консоли Nintendo оригинальный подарок под названием Red Steel – «чистокровный» экшн с якудза, катанами и пистолетами. Действие игры развернется в наши дни на территории Японии.
Проектом занимается парижское отделение Ubisoft, сейчас над ним вовсю работают сотрудники компании, ранее приложившие руку к играм серий Prince of Persia и Ghost Recon. Сообщается, что Red Steel будет использовать те возможности, которые дает оригинальный геймпад Revolution. ■



ВЕЙДЕРА В ГЛАВГЕРОИ!

Никаких официальных сообщений от LucasArts пока не поступало, но если верить газете New York Times, в скором времени нам предстоит услышать анонс новой игры, действие которой будет происходить во вселенной «Звездных войн». Причем на этот раз в центре внимания окажутся не слюнявые добренькие джедаи, а самый очаровательный злодей по обе стороны Пояса Ориона – Дарт Анакинович Вейдер. Статья не оставляет пищи для размышлений и не дает возможности предположить, на каких платформах выйдет игра и к какому жанру будет относиться. Но сама идея игры о Вейдере звучит вполне здраво – кому же не хочется узнать, чем занимался Мистер Тьма в период между последними кадрами «Эпизода III» и первыми «Новой надежды»? ■



Акелла
36 боевых самолетов, полностью идентичных историческим прототипам: от мельчайших деталей кабины до крошечных заклепок на крыльях
18 миссий, действие которых происходит в различных уголках Земли: в Англии, Германии, Франции, Марокко, на японском острове Окинава
Самолеты очень просты в управлении - вы не почувствуете себя беспомощным, впервые оказавшись в гуще событий
Вы будете летать в составе эскадрильи, отдавая команды ведомым пилотам
Многопользовательский режим с поддержкой до 16 игроков
Blazing Angels: Squadrons of WWII
АНГЕЛЫ СМЕРТИ
АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
UBISOFT
www.blazing-angels.com
Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!
© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

VIVENDI GAMES УХОДИТ В ОТРЫВ!

Издательство сообщило об увеличении доходов игрового подразделения и решило убрать из своего названия слово «Universal».

Издательство Vivendi Universal отчиталось об итогах первого квартала нынешнего года. Игровое подразделение компании за этот период принесло доходов на 165 миллионов долларов, чему в немалой степени способствовал продолжающий свое победоносное шествие по планете MMO-проект World of Warcraft. Также успехом пользовались Ice Age 2, Crash Tag Team Racing и 50 Cent: Bulletproof.

Кроме того, компания объявила о решении убрать из своего названия слово «Universal» – теперь ее следует именовать просто Vivendi. Следовательно, игровое подразделение теперь именуется не иначе как Vivendi Games. Вместе с названием поменялся и логотип, который, по мнению руководства Vivendi, наилучшим образом отражает ее силу и амбициозность. Расшифровывая эту фразу, сотрудники Vivendi объяснили, что под силой следует понимать умение нести инновации в массы, быть креативными и динамичными, а под амбициозностью подразумевается желание компании предоставлять покупателям только лучшие продукты и услуги. Судя по всему, под последним понимается супербоевик Scarface, о котором мы рассказывали в предыдущем номере. Если этот «убийца GTA» и вправду загонит известный криминальный боевик в гроб, то смену логотипа мы сочтем оправданной. ■

КОРОТКО

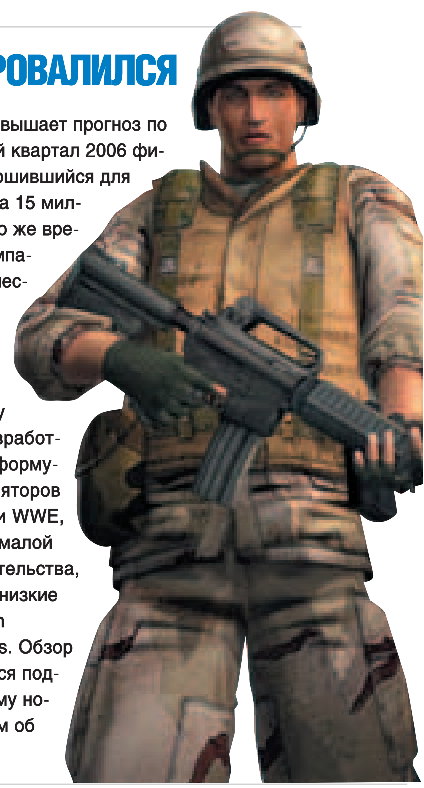
ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT объявило о назначении нового исполнительного директора в студию Ubisoft Montreal. Им стал Яннис Маллат, работающий на французов с 2000 года и трудившийся над сериалом Prince of Persia.

АВСТРАЛИЙСКАЯ КОМАНДА разработчиков Perception, которой так и не удалось доделать многострадальный и многоскандальный проект Stargate SG-1, была приобретена компанией Digital and Voice Media. Сообщается, что DVM выкупила все сто процентов акций Perception. Может, Stargate теперь и выйдет.

IBM ВОСХВАЛЯЕТ КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Одна из самых больших и зубастых акул компьютерного рынка – компания IBM – похвасталась на днях доходами за первый квартал 2006 финансового года. Валовой доход составил 20.7 миллиарда долларов, а чистая прибыль – 1.7 миллиарда. В IBM «виновным» в столь высоких результатах называют подразделение, занимающееся производством чипов для консолей нового поколения и микроэлектроники. Что и понятно: IBM работала над чипами для всех трех новых консолей (речь, разумеется, об уже поступившей в продажу Xbox 360 и еще не вышедших PlayStation 3 и Revolution), а значит, смогла отщипнуть для себя изрядный кусочек денег от каждой из разработок. ■

СПЕЦНАЗ ПРОВАЛИЛСЯ



Издательство THQ повышает прогноз по доходам за четвертый квартал 2006 финансового года, завершившийся для компании 31 марта, на 15 миллионов долларов. В то же время представители компании сообщили, что вместо подсчета ожидаемых прибылей в этом квартале акционерам придется смириться с убытками. Виной тому «смена стратегии разработки» (именно так это формулируют в THQ) симуляторов реслинга по лицензии WWE, которые являются немалой частью бизнеса издательства, а также неожиданно низкие продажи Full Spectrum Warriors: Ten Hammers. Обзор этой игры мы надеемся подготовить к следующему номеру, где и расскажем об ее проблемах. ■

UBISOFT ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ STARFORCE

Французское издательство приняло к сведению иск, поданный недовольными пользователями, и решило сменить систему защиты дисков от копирования.

Издательство Ubisoft призывают ответить в суде за использование «оцененной» многими геймерами системы защиты дисков от копирования StarForce. Истцы требуют от французского издательства компенсации в размере пяти миллионов долларов в связи с тем, что упомянутая выше «сторожевая» система способна нанести вред безопасности операционных систем компьютеров.

В Ubisoft достаточно быстро смекнули, какими неприятностями грозит продолжение дружбы со StarForce и объявили об отказе от применения этой системы в качестве средства защиты для своих будущих релизов. Вместо нее Ubisoft воспользуется защитной программой SecuROM, которая, правда, тоже не вызывает особых восторгов у пользователей. ■

ДА ЗДРАВСТВУЕТ РЕКЛАМА В ИГРАХ!

Американские аналитики из Yankee Group, посовещавшись с духами, предсказывают, что в ближайшие несколько лет индустрию ожидает массовое помешательство на внутриигровой рекламе. Предполагается, что произойдет это по вине издателей, которые «распробуют» сей набирающий обороты способ извлечения прибыли и начнут им активно пользоваться, чтобы покрыть затраты на разработку новых игр.

В подтверждение своих слов Yankee Group приводит любопытную статистику: в 2004 году доход от рекламных объявлений в играх составлял «лишь» 22 миллиона долларов, а уже в 2005 он вырос более чем в два раза и достиг отметки в 56 миллионов. К 2010 году, уверены аналитики, оборот рекламно-игрового рынка перевалит за 700 миллионов долларов.

В пользу столь радужного прогноза говорит и то, что стандартные методы рекламы (например – ролики на телевидении) начинают терять эффективность, в то время как рост онлайновых игр на PC и, в перспективе, на консолях нового поколения позволит рекламодателям использовать новые методы «попадания» в целевую аудиторию. ■

INFINIUM СДЕЛАЕТ ЭТО!

Скандально известные создатели «Фантома» все-таки выпустят свою клавиатуру.



Компания Infinium Labs, о бедственном финансовом положении которой не писал только ленивый (мы не ленивые, достаточно пролистать один из предыдущих номеров «Страны Игр», чтобы в этом убедиться), кажется, сможет извлечь хоть какую-то выгоду из амбициозной Phantom-идеи. Напомним, что они обещали выпустить приставку на базе железа PC, но, потратив все деньги спонсоров, так и не начали производство системы. Как сообщают представители компании, сейчас им удалось договориться с производителем периферии Itron Technology о выпуске клавиатуры Phantom, которая своим приятным дизайном впечатлила геймеров еще во время анонса одноименной игровой системы. Глава Infinium Грег Колер уверяет, что созданное специально для геймеров устройство ввода поступит в продажу на территории Северной Америки и Европы к октябрю этого года. С паршивой овцы, как говорится, хоть шерсти клок. ■


ты не поверишь своим глазам
Полностью на русском –
скоро
eq2.akella-online.ru
Акелла online
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and ™ Where Adventure Comes Alive ™ is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
EverQuest II
WHERE ADVENTURE
COMES ALIVE

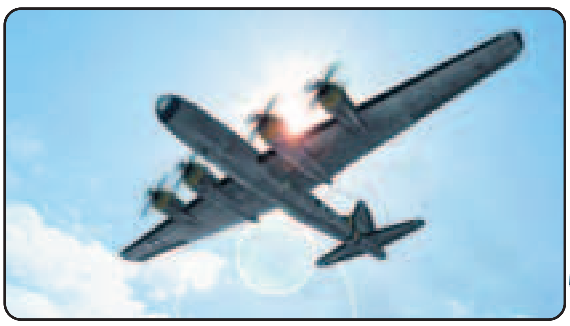
Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

«БУКА» ДРУЖИТ С CDV

Компании подписали договор об издании российских игр в Северной Америке.

«Бука» и американское отделение немецкого издательства CDV заключили партнерское соглашение, в соответствии с которым последние возьмутся за выпуск российских игр на территории Соединенных Штатов Америки, Мексики и Канады. Договор подписан на пять лет, причем CDV обязуется взять на себя не только выпуск игр, но и их продвижение на североамериканском рынке. Первыми плодами сотрудничества двух компаний станут Pacific Storm (в девичестве – «Стальные Монстры») от компании Lesta и Hard Truck: Apocalypse (у нас известна под названием Ex Machina) производства екатеринбургской студии Targem.
Занимаясь укреплением своих позиций за рубежом, «Бука» не забывает и о российских просторах: компания будет издавать в нашей стране игру SiN Episodes: Emergence, разработкой которой ведает Ritual Entertainment. Выход первого «греховного» эпизода в России запланирован на июнь нынешнего года. ■





КОРОТКО

AKELLA ONLINE ОБЪЯВИЛА о заключении соглашения с компанией Atari, благодаря которому жители России и стран СНГ попробуют силы в новой многопользовательской ролевой игре Dungeons & Dragons Online: Stormreach, создаваемой, как следует из названия, по знаменитой лицензии Dungeons & Dragons. Выход игры должен состояться этой весной.

ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ ФИРМЕ «1С» компания Cenega Publishing объявила о закрытии ролевого проекта The Roots, разработкой которого занималась польская студия Tannhauser Gate. В качестве причины, побудившей издательство пойти на такой шаг, представители Cenega называют неоднократно возникавшие в ходе разработки проблемы.

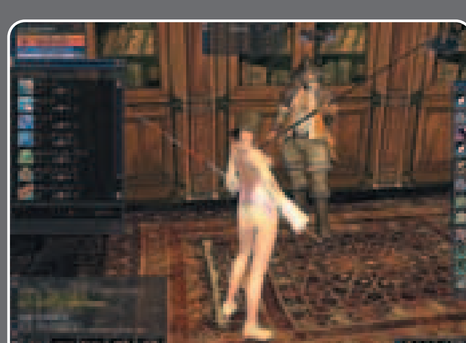
НОВЫЕ MMORPG В РОССИИ

Компания «Бука» будет распространять в нашей стране игры Lineage 2: Scions of Destiny и Guild Wars: Factions.

В мае у любителей жанра MMORPG точно не останется времени наслаждаться теплым солнышком и праздновать: компания «Бука» собирается выпустить в России игры Lineage 2: Scions of Destiny и Guild Wars: Factions. Первая будет поставляться как в экономичной упаковке, в комплекте с клиентской частью Lineage 2 и карточкой активации аккаунта, позволяющей бродить по миру игры 30 дней, так и в подарочном DVD-боксе, в котором можно будет обнаружить карточку на два месяца игры и мануал.
Guild Wars: Factions – самостоятельное дополнение, не требующее наличия оригинальной Guild Wars.
В ней игроков ожидает пара новых классов (убийца и шаман), три сотни умений, а также возможность объединяться в гильдии и заключать альянсы. ■



LINEAGE 2: SCIONS OF DESTINY (PC)



LINEAGE 2: SCIONS OF DESTINY (PC)

ЕЩЕ ОДНИ «ГЕРОИ»?

«Новый Диск» и «АльфаКласс» анонсировали пошаговую стратегию «Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов». Первая игра от разработчиков «АльфаКласс», «Герои Мальгримии. Затерянный мир магии», заслужила уважение огромной армии поклонников фэнтезийных пошаговых стратегий в лучших традициях классической Heroes of Might and Magic. Во второй игре сказочной стране грозит новая напасть. Какая именно, полагаем, уточнять не стоит.
Разработчики обещают нам две новые расы – некромантов и демонов, возможность подстраивать ландшафт под свою расу, более совершенную систему боя в городах, дополнительные виды заклинаний и артефактов . Ориентировочная дата выхода игры – III квартал 2006 года. ■

ВЕТЕР С СЕВЕРА – ХОРОШАЯ ПРИМЕТА

Фирма «1С» и компания Action Forms сообщили о подписании контракта на издание на территории России, СНГ и стран Балтии игры «Анабиоз: Сон разума» для персональных компьютеров. Этот проект станет первой попыткой Action Forms создать игру в жанре horror/FPS и расскажет историю сотрудника полярной метеорологической станции, попавшего на борт населенного разномастной нечистью атомного ледокола «Северный Ветер». Выход «Анабиоза» запланирован на четвертый квартал 2006 года. ■

ОТ ДИКОГО ЗАПАДА ДО НЬЮ-ЙОРКА

Компания «Акелла» издаст в России локализованные версии Desperados 2: Cooper's Revenge и Tycoon City: New York.
Desperados 2 – сиквел популярной тактической стратегии от студии Spellbound, действие которой происходит на Диком Западе. Игрока ожидают бескрайние прерии и пустыни Америки, населенные коренными американскими индейцами и авантюристами из Старого Света.
Tycoon City: New York – симулятор градостроителя, которому предстоит застроить самый востребованный район Нью-Йорка, Манхэттен. Имея в кармане 100 миллионов долларов, вы должны возводить шикарные бизнес-центры, развивать туристические объекты и, в конечном итоге, приумножать свое состояние! ■

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

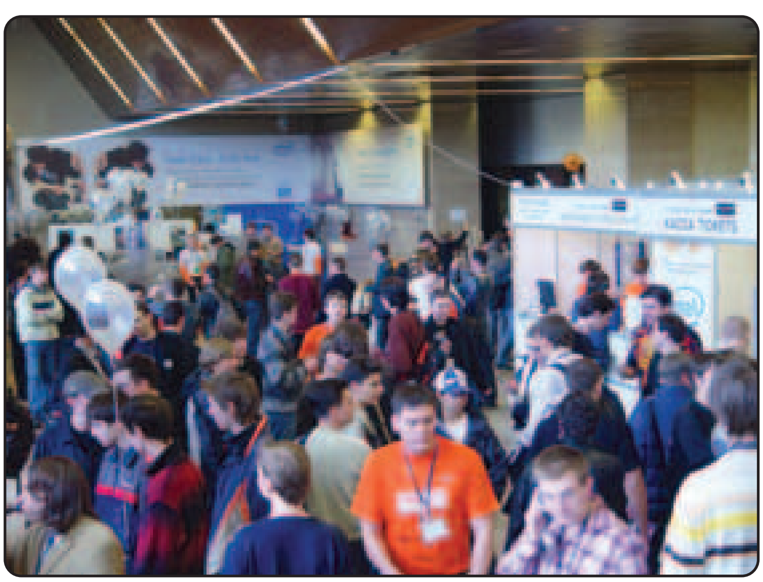
Мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже были участниками тестгруппы раньше.
Если вы хотите стать участниками, ждем вас на сайте http://www.anketa.glc.ru. Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, помогайте редакции своими оценками и советами, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■

НОВАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА В РОССИИ!

Организаторы КРИ анонсировали первую в России выставку электронных интерактивных развлечений – «ИгроМир 2006».

Уже четыре года в России существует Конференция Разработчиков Игр (КРИ). Но создана она в первую очередь для работников индустрии, а не для простых геймеров. Конечно, отечественные игровые компании старались демонстрировать свои достижения и геймерам, раз за разом наращивая масштаб презентаций и усиливая элементы шоу. Но в последнее время с наплывом простых смертных КРИ перестала справляться. Участники конференций были недовольны, да и не все геймеры могли позволить себе потратиться на дорогой входной билет... Осенью 2006 года все изменится – в России появится первая выставка, которая, в отличие от КРИ, будет ориентирована на самую широкую публику. «ИгроМир» впервые пройдет 4-5 ноября 2006 года в 26-м выставочном павильоне ВВЦ в Москве.
Чем встретит «ИгроМир 2006» своих посетителей? Огромными площадями, плотно и эффектно застроенными; самыми разнообразными игровыми платформами и новейшими играми (как вышедшими, так и еще только находящимися в разработке) от ведущих производителей из России, ближнего и дальнего зарубежья; презентациями, демонстрациями, шоу-программами, веселыми конкурсами, призами и подарками – в общем, всем тем, что только можно ожидать от захватывающего путешествия в игровой мир. При этом стоимость билета будет минимальной – посетить выставку сможет себе позволить абсолютно любой желающий. ■





Главный герой Valkyrie Profile 2 – валькирия Сильмерия, изгнанная богом Одином из Валгаллы...

TimeShift

Предыдущая публикация: #24 (201), превью

У игры сменился издатель с Atari на Vivendi, а Xbox-версию, судя по всему, отменили.

Кажется, стремительно направляющееся ко дну издательство Atari теряет не только свои внутренние студии, но и проекты. По крайней мере, один из них – TimeShift – благополучно перекочевал в объятья Vivendi Games, которая теперь будет его издателем. Одновременно с этим сообщением пришли еще сразу две новости о TimeShift, из которых, как в анекдоте, одна плохая, а вторая еще хуже. Плохая новость: в пресс-релизе Vivendi нет ни слова о точной дате релиза игры, в то время как Atari грозилась выпустить ее в мае нынешнего года. Видимо, проект будет отложен на какой-то срок. Очень плохая новость: в том же пресс-релизе не упоминается Xbox-версия TimeShift, хотя у Atari она была наравне с вариантами для PC и Xbox 360. Представители Vivendi и Atari ситуацию пока никак не комментируют, но можно предположить, что TimeShift для первой «коробки» Microsoft под шумок просто придушили. ■



Tekken: Dark Resurrection

Предыдущая публикация: №9(210), демо-тест

Геймеры смогут скачивать записи поединков профессионалов через Интернет.

В запланированной к выходу в Японии на второй квартал нынешнего года Tekken: Dark Resurrection, помимо возможности виртуально набить лицо ближнему, будет также и функция, позволяющая поглядеть в действии на самых лучших игроков своего мира и познать собственную несостоятельность в сравнении с ними. Геймеры смогут скачивать записи поединков ведущих Tekken-мастеров как прямо на Memory Stick PSP, так и на персональные компьютеры, откуда их потом можно перенести на консоль с помощью USB-кабеля. ■



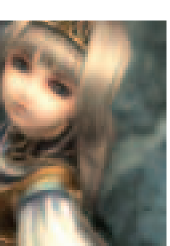
Valkyrie Profile 2: Silmeria

Предыдущая публикация: №3(204), новости

Главная героиня игры – валькирия, изгнанная из Валгаллы и вселившаяся в тело юной принцессы.

Появилась информация о сюжете второй части Valkyrie Profile. Действие разворачивается за сотни лет до событий первой. Главный герой – бывшая валькирия по имени Сильмерия, ранее находившаяся на службе у Одина. Когда-то они поссорились, и бог отправил Сильмерию на Землю. Однако духу Сильмерии почему-то не нашлось отдельного тела, и он вселился в молодую принцессу. Теперь в девушке сосуществуют две личности. Видимо, на их взаимодействии и будет построена немалая часть диалогов.

Игровой процесс похож на знакомый по первой части – сохранятся даже уровни с сайд-скроллингом. Система боя эволюционировала, но разработчики обещают не вносить в нее принципиальных изменений. Впрочем, на выставке E3 2006 мы наверняка посмотрим на реальный геймплей и обязательно вам обо всем расскажем. Valkyrie Profile 2: Silmeria выйдет ближе к концу года, точная дата релиза пока неизвестна. ■





Just Cause

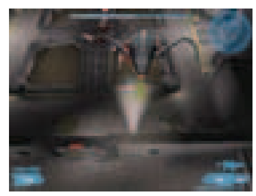
Предыдущая публикация: 24 (201), превью

В последнем номере прошлого года мы уже писали о похождениях специального агента ЦРУ Рико Родригеса (Rico Rodriguez), которому с легкой руки создателей GTA-подобной игры под названием Just Cause придется побороться с наркомафией в масштабах одного тропического острова. Похоже, обещания разработчиков о почти полной свободе в выборе метода передвижения не останутся пустыми словами – уже сейчас игра может похвастаться такими экзотичными транспортными средствами, как надувная лодка, мопед и легкомоторный самолет.
Но особое внимание уделяется волшебной комбинации «планер-парашют + гарпун». Первый позволяет после хорошего разбега подняться на сотню метров и пролететь таким манером около километра. Второй же помогает аккуратно приземлиться на подходящее средство передвижения, вроде проезжающего внизу авто. А можно и просто загарпунить вертолет или лодку и вспомнить давно забытые навыки езды на водных лыжах. Иногда такой метод передвижения будет даже предпочтителен – так удобнее отстреливаться... или отстреливать.
Любителям же вождения обещана долгожданная для сторонников «мягких» методов возможность покататься, не выкидывая водителя из принадлежащего ему автомобиля. Он смирно полежит на заднем сиденье и подождет. ■

Shadowgrounds

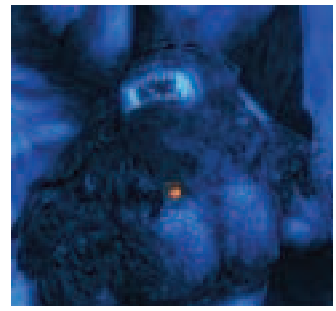
Предыдущая публикация: 05 (206), демо-тест

Shadowgrounds, экшн от Frozenbyte и Meridian4, будет распространяться через Steam вдобавок к обычным коробочным версиям. Представители разработчика и издателя собираются воспользоваться обкатанным сервисом Valve для увеличения продаж и приобщения к своей игре привычных к насыщенному быстрому геймплею пользователей Steam. Shadowgrounds появится в онлайн-продаже в начале мая по цене $24.95. Более подробная информация – на сайтах www. meridian4.com и www.steampowered.com. ■



Elder Scrolls: Oblivion

Предыдущая публикация: 09 (210), обзор



Стараниями энтузиастов, обосновавшихся на сайте http://www.oldblivion.com/, эта нашумевшая action/RPG станет доступна не только обладателям топовых и средних видеокарт, но и владельцам старого игрового железа. Благодаря патчу игра запустится на Nvidia Geforce третьей и четвертой серий, а также ATI Radeon девятитысячной серии. На момент написания патч находился в разработке, но его уже можно попробовать в деле. ■

Мы заканчиваем знакомить вас с городами Heroes of Might and Magic V. Игра уже вышла, так что бегом в магазины!



NECROPOLIS

- Страна: не определена (тайное общество, которое прячется в пределах государств Магов и Людей).
- Столица: нет (по той же причине).
- Национальная идея: «Объять пустоту». Нездоровое очарование смертью и фанатичная преданность делу.
- Почитаемые Божества: Некроманты поклоняются Первоначальному Дракону Порядка.
- Цвета: черный и кислотно-зеленый.

ОСОБЕННОСТЬ: NECROMANCY

После боя герой из Necropolis воскрешает часть умерших живых существ и берет в свою армию. В начале некромант может поднять лишь горстку скелетов, но с ростом уровня некромантии количество поднятых мертвецов будет расти.

УНИКАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Death Scream

У всех живых созданий противника падают показатели морали, удачи и инициативы.

No Rest for the Wicked

По окончании битвы герой сможет воскресить несколько отрядов из Necropolis, павших в бою.

Raise Archers

Позволяет делать из мертвецов Skeleton Archers, а не обычных Skeletons.

ЮНИТЫ

ОСОБЕННОСТЬ – UNDEAD

Все воины из замка Necropolis – живые мертвецы. Это значит, что у них нет морали. Также они имунны к яду и заклинаниям, воздействующим на мозг (у них он просто отсутствует!). У некоторых не осталось и тела, поэтому по ним сложно попасть немагическими атаками.

Skeleton / Skeleton Archer

Базовый отряд Некромантов. Слабая атака и здоровье возмещаются многочисленностью скелетов. А после улучшения смогут стрелять.

Zombie / Plague Zombie

Медленные и плохо дерутся, зато хорошо держат удар. Эдакий живой щит. А продержаться до подхода более сильных «коллег» Plague Zombies поможет специальная возможность Weakening Strike.

Ghost / Spectre

По этим летающим существам сложно попасть – у них нет собственного тела. Неплохая скорость передвижения и относительно сильная атака позволят без труда справиться с медлительными оппонентами, не применяющими магическое оружие. А Spectre умеет высасывать ману.

Vampire / Vampire Lord

Быстрый отряд, который восполняет свое здоровье при атаке по живым юнитам. При этом они не могут ответить на удар вампиров.

Lich / Arch Lich

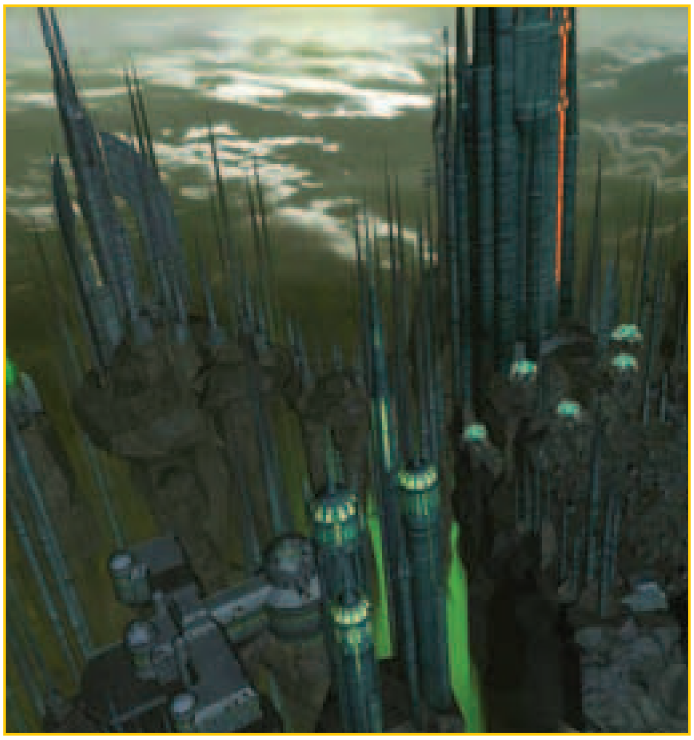
Эти маги-мертвецы бросают Облака Смерти, наносящие урон нескольким юнитам, при этом не наносящие урон воинам из Necropolis. Arch Lich, к тому же, умеют колдовать (заклинания Curse, Plague, Weakness).

Wight / Wraith

Атаки этих заблудших душ заставляют противников утратить часть боевых навыков. А Wraith могут мгновенно убить одного воина во вражеском отряде, попутно лишив его соратников всех магических способностей и защит.

Bone Dragon / Spectral Dragon

Сильнейшие существа Некрополиса. Слабее, чем любые другие драконы, но и стоят они дешевле всех. Spectral Dragon своей атакой может наложить на отряд оппонента проклятье Curse. ■





Акелла
ЖАНР СТРАТЕГИЯ
ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ
DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE
12+
PC DVD
www.desperados2.com
www.atari.com
Spellbound
ATARI
ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.
© 2006 "Akella". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Акелла

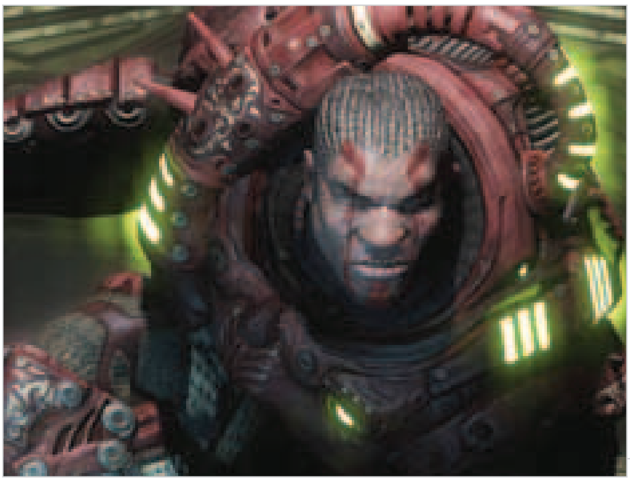




Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например,

UNREAL TOURNAMENT 2007



CARS



FLAT-OUT 2



PC

	16.05	Fuel	DreamCatcher	США
	16.05	Zoo Tycoon 2: African Adventure	Microsoft	США
*	19.05	Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Европа
*	19.05	The Da Vinci Code	2K Games	США
	19.05	X-Men: The Official Game	Activision	Европа
	22.05	Super Collapse 3	Mac Play	США
*	26.05	Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
	26.05	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
	26.05	Rush for Berlin	Deep Silver	Европа
*	26.05	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
*	26.05	True Crime: New York City	Aspyr	Европа
*	26.05	Unreal Tournament 2007	Midway	Европа
	26.05	Utopia City	Reef	Европа
*	30.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
*	30.05	Faces of War	Ubisoft	США
*	31.05	Half-Life 2: Episode One	Valve	США
	01.06	Anarchy Online: Lost Eden	Funcom	США
*	01.06	Phantasy Star Universe	Sega	США
	01.06	Police Quest Collection	VU Games	США
*	01.06	Titan Quest	THQ	США
	02.06	Stronghold Legends	2K Games	Европа
	06.06	Cars	THQ	США
	06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
	06.06	Mumbo Jumbo Puzzle Pack	Mumbo Jumbo	США
	06.06	Warpath	Groove Games	США
	06.06	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
*	08.06	Prey	2K Games	Европа
*	09.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
	09.06	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
*	09.06	The Movies: Stunts & Effects	Activision	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа
	13.06	Culpa Innata	Momentum DMT	США

PlayStation 2

	16.05	X-Men: The Official Game	Activision	США
*	19.05	The Da Vinci Code	2K Games	Европа
*	19.05	Urban Chaos: Riot Response	SCi	Европа
	23.05	One Piece: Pirates Carnival	Namco Bandai	США
	23.05	Steambot Chronicles	Atlus	США
*	26.05	Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
*	26.05	Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
	30.05	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
*	30.05	Jaws Unleashed	Majesco	США
	30.05	MLB SlugFest 2006	Midway	США
*	06.06	And 1 Streetball	Ubisoft	США
	06.06	Cars	THQ	США
*	06.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
*	09.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
*	09.06	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	Европа
	09.06	Sensible Soccer 2006	Codemasters	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа

GameCube

	16.05	X-Men: The Official Game	Activision	США
	23.05	One Piece: Pirates Carnival	Namco Bandai	США
*	26.05	Chibi-Robo!	Nintendo	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа

Xbox

	16.05	Fuel	DreamCatcher	США
	16.05	X-Men: The Official Game	Activision	США

* Потенциальный хит; * Скорее всего, очень даже неплохая игра.;

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/ I

http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.





*	19.05	The Da Vinci Code	2K Games	Европа
*	26.05	Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
	30.05	MLB SlugFest 2006	Midway	США
*	06.06	And 1 Streetball	Ubisoft	США
	06.06	Warpath	Groove Games	США
	06.06	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
*	09.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
*	09.06	Jaws Unleashed	Majesco	Европа
	09.06	Sensible Soccer 2006	Codemasters	Европа
*	13.06	Urban Chaos: Riot Response	SCi	США

Xbox360

	16.05	X-Men: The Official Game	Activision	США
*	26.05	Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
*	26.05	Over G Fighters	Ubisoft	Европа
	26.05	Table Tennis	Take 2	Европа
	01.06	Metronome	Team Tarsier	Европа
*	09.06	MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology	THQ	Европа

GBA

	16.05	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	19.05	X-Men: The Official Game	Activision	Европа
*	26.05	Drill Dozer	Nintendo	Европа
	01.06	Juka & the Monophonic Menace	Orbital Media	США
*	02.06	Final Fantasy IV Advance	Nintendo	Европа
	04.06	GT Racers	Liquid Games	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа

DS

*	15.05	New Super Mario Bros.	Nintendo	США
	19.05	Monopoly, Boggle, Yahtzee, Battleship	Atari	Европа
	19.05	X-Men: The Official Game	Activision	Европа
*	26.05	Dragon Booster	Konami	Европа
*	26.05	Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo	Европа
*	26.05	Puyo Pop Fever	Ignition	Европа
*	26.05	Super Princess Peach	Nintendo	Европа
	30.05	Sudoku Mania	UFO Interactive	США
*	01.06	MechAssault: Phantom War	Majesco	США
*	01.06	Scurge: Hive	Orbital	США
	01.06	Ultimate Card Games	Telegames	США
*	05.06	Big Brain Academy	Nintendo	США
*	05.06	Magnetica	Nintendo	США
*	06.06	Harvest Moon DS	Nintendo	США
	09.06	Tamatotchi Collection: Corner Shop	Bandai	Европа

PSP

*	19.05	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
*	19.05	Metal Gear Acid 2	Konami	Европа
*	22.05	Field Commander	Sony Online	США
*	23.05	Astonishia Story	Ubisoft	Европа
	23.05	Puzzle Challenge: Crosswords & More!	Crave	США
*	26.05	Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
*	26.05	Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа
	30.05	Race Driver 2006	Codemasters	США
*	01.06	Gradius Collection	Konami	США
*	02.06	Untold Legends: The Warrior's Code	Sony Online	Европа
*	06.06	BattleZone	Atari	США
	06.06	Cars	THQ	Европа
*	06.06	Juiced: Eliminator	THQ	США

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

FINAL FANTASY IV ADVANCE



DRAGON BOOSTER



JUICED: ELIMINATION

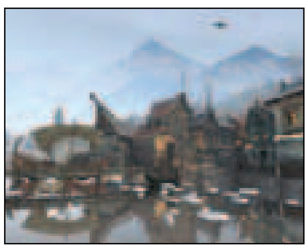


Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Ничего удивительного на сей раз чарты нам не преподнесли. The Sims 2 правят балом на PC, Лара Крофт – на консолях, а новинки остаются относительно незамеченными. К ним относится и Final Fantasy XI для Xbox 360, и ее адд-он, Treasures of Aht Urhgan, для обладателей PC-версии игры. Резонно будет предположить, что через пару-тройку недель «сокровища» покинут хит-парад насовсем, а World of Warcraft останется там надолго.
В британских чартах осталось на удивление мало гонок, – впрочем, это свидетельствует разве что о дефиците новинок в оном жанре. Удивляет слабый старт восьмой части Dragon Quest (потерявшей восьмерку в названии, правда) – как-никак, громкая и давно ожидаемая RPG. Battlefield 2 добралась до консолей нового поколения. Ожидаемого бума (который мы предполагали еще в 192 номере), однако, не случилось – стартовал этот онлайновый FPS только на четвертой позиции. Впрочем, у него еще есть время урвать себе место под солнцем.
В России продолжает пользоваться спросом Black; конкуренцию ей готов составить добравшийся-таки до наших краев «Крестный отец». Что до остальных позиций, то их занимают в основном старые, проверенные временем хиты – Killzone, GTA San Andreas, Tekken 5, God of War. Впрочем, в консервативности мы сродни японцам, уже добрые полгода раскупающие Animal Crossing: Wild World и всевозможные DS Training.

Редакция «СИ» рекомендует...

PC

▲	1	Tomb Raider: Legend
▼	2	SpellForce 2: Shadow Wars
▼	3	The Elder Scrolls IV Oblivion
⊙	4	Dreamfall: The Longest Journey
⊖	5	The Sims 2: Open for Business
▼	6	Galactic Civilizations 2: Dread Lords
⊖	7	Dungeons & Dragons Online: Stormreach
▼	8	The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2
⊖	9	Scratches
▲	10	Star Wars: Empire at War

КОНСОЛИ

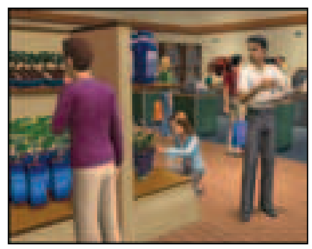



⊖	1	Onimusha: Dawn of Dreams	PS2
⊖	2	Black	PS2, Xbox
⊖	3	Grandia III	PS2
⊖	4	The Outfit	Xbox 360
⊖	5	Fight Night Round 3	PS2, Xbox, Xbox 360
⊙	6	Tomb Raider: Legend	PS2, GC, Xbox, PSP, Xbox 360
⊙	7	FIFA Street 2	PS2, GC, Xbox, PSP
▼	8	Shadow of the Colossus	PS2
⊖	9	Dead or Alive 4	Xbox 360
⊖	10	The Godfather	PS2, Xbox

Комментарии:
В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. К продажам в России это не имеет никакого отношения. Важно, что мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

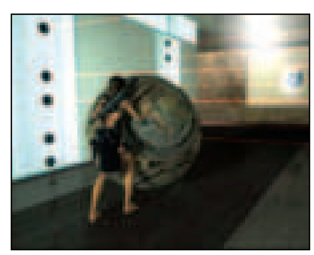
Европейские хит-парады – самые популярные платформы

PC




▲	1	The Sims 2: Open for Business
⊖	2	Tomb Raider: Legend
⊖	3	The Elder Scrolls IV: Oblivion
▼	4	Championship Manager 2006
▲	5	The Sims 2
⊙	6	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan
▼	7	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
▼	8	World of Warcraft
▲	9	Football Manager 2006
▼	10	Star Wars: Empire at War

PS2

⊖	1	Tomb Raider: Legend
▲	2	Buzz! The Big Quiz
▲	3	Ice Age 2: The Meltdown
▼	4	The Godfather
▼	5	FIFA Street 2
⊙	6	Dragon Quest: Journey of the Cursed King
⊙	7	SOCOM 3: US Navy SEALs
▲	8	Black
▼	9	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
⊖	10	Driver: Parallel Lines

Комментарии:
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association). На первую полосу мы вынесли чарты для самых популярных в России платформ – PC и PlayStation 2. Перелистните страницу – увидите все остальные. Помните: если игры для PC часто выходят в России в локализованном варианте, то для консолей у нас продаются ровно те же диски, что и в Великобритании. Поэтому эти чарты нам так и важны.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах) либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.game-post.ru).

Обозначения

- ▲ **игра поднялась в хит-параде**
- ▼ **игра опустилась**
- ⊙ **впервые попала**
- ⊖ **позиция не изменилась**

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/

Сеть магазинов «СОЮЗ»

PS2

1. Black
2. God of War (Platinum)
3. The Godfather
4. Killzone (Platinum)
5. Tekken 5 (Platinum)
6. Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)
7. Final Fantasy X (Platinum)
8. Кузя: Суперагент
9. Need for Speed Underground 2 (Platinum)
10. Onimusha: Dawn of Dreams

PC (Box)

1. The Godfather
2. The Sims 2: Ночная жизнь
3. Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
4. The Sims 2 (русская версия)
5. Tomb Raider: Legend
6. The Sims 2: Университет
7. Need for Speed: Most Wanted
8. F.E.A.R. (Director's Cut)
9. Tom Clancy's Raindow Six: Lockdown
10. WarCraft 3: Reign of Chaos

PC (Jewel)

1. Принц Персии: Два трона
2. Tomb Raider: Legend
3. Lada Racing Club
4. Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
5. The Movies: Фабрика грез
6. Добрыня Никитич и Змей Горыныч
7. Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
8. Похождения Барда
9. Star Wars: Empire at War
10. Ледниковый период 2: Глобальное потепление

PSP

1. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
2. Need for Speed Most Wanted 5-1-0
3. SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo
4. Worms: Open Warfare
5. The Sims 2
6. Lemmings
7. Medievil: Resurrection
8. Burnout Legends
9. Pursuit Force
10. FIFA Street 2

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

ГОРБУШКА

PS2

1. Black
2. Tekken 5
3. God of War
4. Grand Theft Auto: San Andreas
5. Tomb Raider: Legend
6. Shadow of the Colossus
7. Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
8. The Godfather
9. The Godfather Limited Edition
10. Onimusha: Dawn of Dreams

Хит-парад составлен на базе данных о продажах в магазинах комплекса «Горбушка» в Москве.

Европейские хит-парады

GC

1	Sonic Riders
2	Ice Age 2: The Meltdown
3	Mario Party 7
4	Pokemon XD: Gale of Darkness
5	Mario Smash Football
6	FIFA Street 2
7	Need for Speed: Most Wanted
8	Donkey Konga 2
9	Pokemon Colosseum
10	The Sims 2

Xbox

1	Tomb Raider: Legend
2	The Godfather
3	FIFA Street 2
4	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
5	Rogue Trooper
6	Black
7	Ice Age 2: The Meltdown
8	Driver: Parallel Lines
9	Peter Jackson's King Kong
10	Blazing Angels: Squadrons of WWII

Xbox 360

1	Tomb Raider: Legend
2	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion
4	Battlefield 2: Modern Combat
5	Final Fantasy XI Online
6	Football Manager 2006
7	Top Spin 2
8	Far Cry: Instincts Predator
9	Blazing Angels: Squadrons of WWII
10	Fight Night Round 3

Nintendo DS

1	Animal Crossing: Wild World
2	Ice Age 2: The Meltdown
3	Tetris DS
4	Sonic Rush
5	Nintendogs: Lab & Friends
6	Mario Kart DS
7	Worms: Open Warfare
8	Super Mario 64 DS
9	The Sims 2
10	Super Monkey Ball: Touch & Roll

PSP

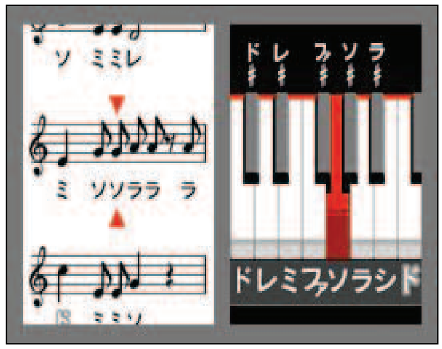
1	Football Manager 2006
2	Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials
3	SOCOM: US Naby SEALs Fireteam Bravo
4	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
5	FIFA Street 2
6	Pro Evolution Soccer 5
7	Daxter
8	Worms: Open Warfare
9	WWE SmackDown! VS RAW 2006
10	From Russia With Love

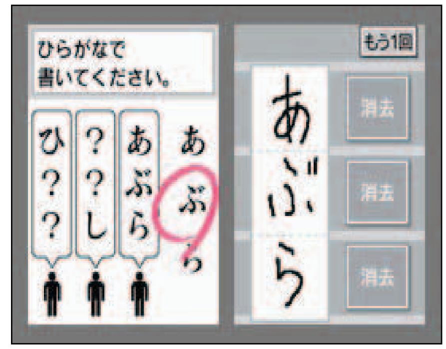
Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ





1	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
2	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
3	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
4	Densetsu no Stafi 4	Nintendo	DS
5	Guilty Gear XX Slash	Sega	PS2
6	Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS
7	Pokemon Rangers: Diamond-Pearl eno Michi	Nintendo	DS
8	Final Fantasy XII	Square Enix	PS2
9	Pro Yakyuu Netsu Star 2006	Namco	PS2
10	Pro Yakyuu Spirits 3	Konami	PS2









VICTORY -
по-русски
ПОБЕДА
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ
Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
УЖЕ
В ПРОДАЖЕ
Сборный пункт добровольцев - на planetside.akella.com
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
Акелла

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

Весна идет! Весне дорогу!

Вернувшийся из Японии Игорь «Зонт открылся» Сонин поверг всю редакцию в ужас не только своим «национальным костюмом», но и известием о том, сколько места на диске предстоит отдать под его (и, надеемся, ваш) ненаглядный «Банзай!» – более тридцати минут! Мол, это «самый свежак» и «все просто ахнут». Что ж, в тесноте да не в обиде – получайте подборку вступительных клипов к новейшим аниме-сериалам Страны восходящего солнца. Вдогонку принимайте вторую часть видеорепортажа из чудесной страны, на сей раз – в формате интервью. Продолжает все это великолепие потрясающий двухминутный трейлер долгожданного и заочно любимого God of War II, а в качестве вишенки на торте – традиционный игрофильм и не менее традиционная новостная рубрика «ВидеоФакты». Оставайтесь с нами!



НА ПОСТУ
Артем «cg» Шорохов

НА ДИСКЕ ➔



БОЛЕЕ 30 МИНУТ «БАНЗАЯ»

ЦЕЛЫХ 6 ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО 5 СНОГСШИБАТЕЛЬНЫХ ТРЕЙЛЕРОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Токио глазами геймеров

выпуск 3



ВИДЕОИНТЕРВЬЮ

ИГРОФИЛЬМ!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Следующая серия легендарной MGS: Sons of Liberty. Неужели Солид Снейк действительно несет ответственность за захват Биг Шелл? Почему Плискин кажется нам таким знакомым? Кто такая ЭЭ? Опасная миссия: Райден открывает новые шокирующие подробности. Не пропустите!



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Трейлеры:
God of War II
Lost Planet: Extreme Condition
New Super Mario Bros.
Prey
Sin Episodes Emergence

Видеопревью:
Tales of Abyss
Zoids Infinity EX Neo

Видеообзоры:
Tomb Raider Legend
Spellforce 2: Shadow Wars
OutRun 2006: Coast 2 Coast
FIFA Street 2
Sonic Riders
Ice Age 2: The Meltdown

Special
Metal Gear Solid 2 (игрофильм)
Токио глазами геймеров, выпуск 2

ВидеоФакты:
God of War II
Sudden Strike 3: Arms for Victory
Paradise
Трудно быть Богом
Test Drive Unlimited
Lost Magic
Prey
Sin Episodes Emergence
Heavy Duty

Банзай
Ah! My Goddess, Air Gear
Black Lagoon, Gakuen Heaven
Gintama, Gun Musashi
.hack//Roots
Higurashi no Naku Koro ni
Juuousei, Love Get-Chu
~Miracle Seiyuu Hakusho~
Nana
Ouran High School Host Club
Saiunkoku Monogatari
School Rumble 2, Simoun
Suzumiya Haruhi no Yuutsu
The Third ~Aoi Hitomi no Shoujo~
Utawarerumono, Witchblade
XXXHOLiC, клип Sleepless Beauty

ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

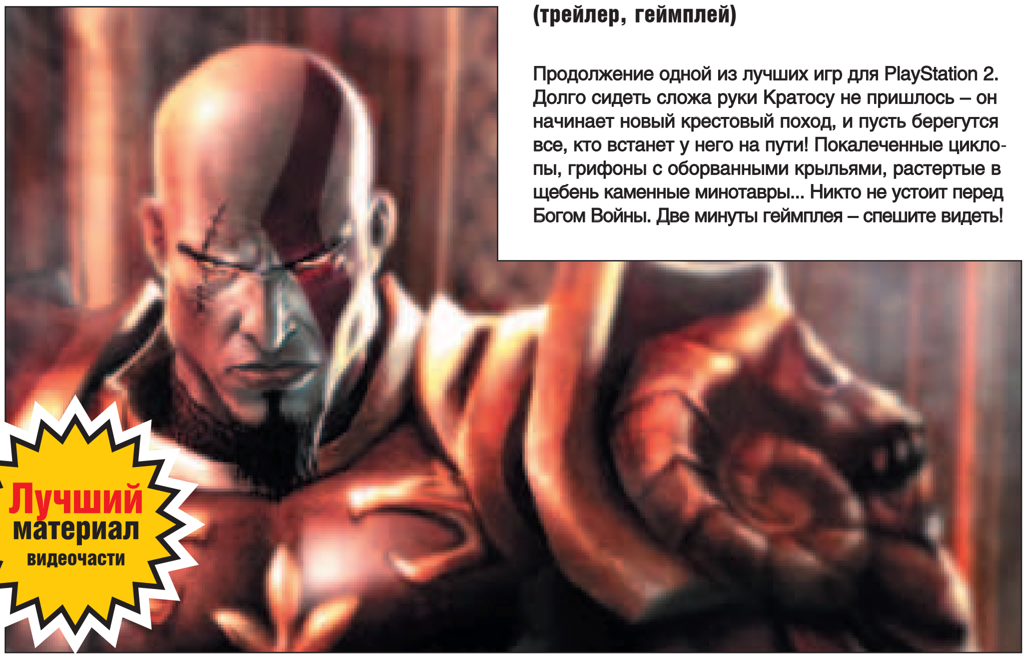


2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

В большинстве видеообзоров – три звуковые дорожки: голос комментатора, музыка и оригинальная озвучка игры. Выбор дорожки – через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!



Лучший материал видеочасти

GOD OF WAR II

(трейлер, геймплей)

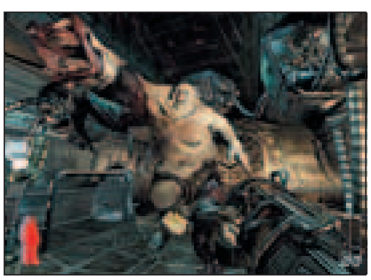
Продолжение одной из лучших игр для PlayStation 2. Долго сидеть сложа руки Кратосу не пришлось – он начинает новый крестовый поход, и пусть берегутся все, кто встанет у него на пути! Покалеченные циклопы, грифоны с оборванными крыльями, растертые в щебень каменные минотавры... Никто не устоит перед Богом Войны. Две минуты геймплея – спешите видеть!

НАШИ ПАРТНЕРЫ

Большинство работ по производству дискового приложения к журналу в майских номерах выполнялось на компьютере, предоставленном компанией «Олди». Двухъядерный процессор от AMD, два гигабайта оперативки, видеокарта GeForce 7800GT Extreme Edition, жесткие диски от Western Digital на 200 Гбайт каждый, упрятанные в корпус Proxima Prestige Domino Silver, без труда справлялись с мастерингом диска и 3D-моделированием, монтажом и захватом видео. Компьютер быстро и качественно справился с поставленными задачами, чему мы были несказанно рады.



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



Prey

(трейлер, геймплей)

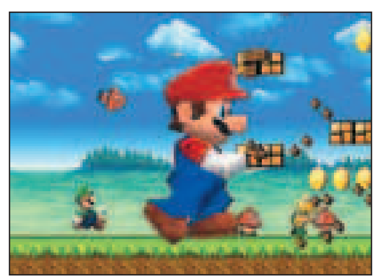
Заслуженный долгострой уже почти закончен! Поверим? Как-никак – почти четыре минуты злоключений с искаженной гравитацией, путешествия на грани смерти и прыжки по астероидам. Движок – закачаешься!



Sin Episodes Emergence

(геймплей)

Первая игра, нацеленная на распространение поглавно. Смелый эксперимент на просторах сетевой системы Steam. Продолжение одного из самых интересных шутеров прошлого века. В мае игроки всего мира определят его судьбу.



New Super Mario Bros.

(геймплей)

Чего только в Nintendo не делали со своими героями. И на карт усаживали, и с пылесосом заставляли бегать. Но чтобы, как встарь, накормить грибочками и пустить по платформенным уровням слева-направо... Что из этого выйдет?



Lost Planet: Extreme Condition

(трейлер, геймплей)

Трейлер поразительного шутера для Xbox 360. Восхитительная графика, покрытая снегом планета, огромные мехи и стаи инопланетных тварей. На E3 нам обещают показать рабочую версию, а пока – смотрите трейлер.

ВИДЕОСПЕЦ!

Токио глазами геймеров, выпуск второй

Продолжение видеорепортажа о поездке наших корреспондентов в Японию. На этот раз под пристальное око объектива попадают именитые игроделы Страны восходящего солнца. Смотрите заокеанское видеоинтервью «Страны».



СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Для вас – и три звуковые дорожки (комментарии, музыка и звук из игры).

Tomb Raider Legend



Лара Крофт вернулась! Изящная, стройная и... неоднозначная. Состоялся ли долгожданный триумф? Узнаете.

Spellforce 2: Shadow Wars



Продолжение героической фэнтези-стратегии с элементами RPG. Насколько удачное? Смотрите видеообзор.

OutRun 2006: Coast 2 Coast (клип)



Чудесная музыка, умопомрачительная скорость, красотка на соседнем сиденье... Да, это новый OutRun!

FIFA Street 2



FIFA Street – это вам не «просто футбол». Это умение заставить мяч по-настоящему ожить. Искусство!

Sonic Riders



Синий еж и компания осваивают новый вид спорта – бег наперегонки. А Тэйлз снова мухлюет!

Ice Age 2: The Meltdown



Всю игру разработчики посвятили бельчонку Скрэту и его безответной любви к желудям. И правильно сделали!

ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира.
Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- God of War II
- Suddenstrike 3: Arms for Victory
- Paradise
- Трудно быть Богом
- Test Drive Unlimited
- Lost Magic
- Prey
- Sin Episodes Emergence
- Heavy Duty

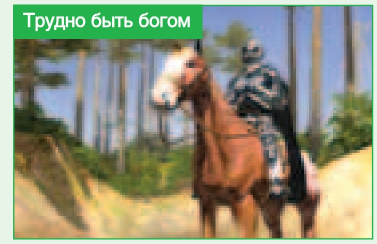
Test Drive Unlimited



Prey



Трудно быть богом



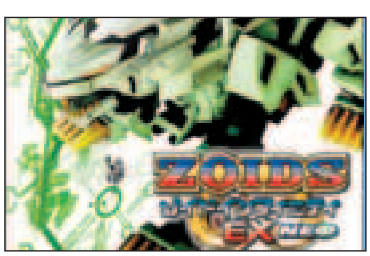
ВИДЕОПРЕВЬЮ

Tales of Abyss



Когда-то давно каждую новую Tales of... приходилось ждать годами, а теперь они лезут, как грибы после дождя. Знакомьтесь, Tales of Abyss. С пылу с жару.

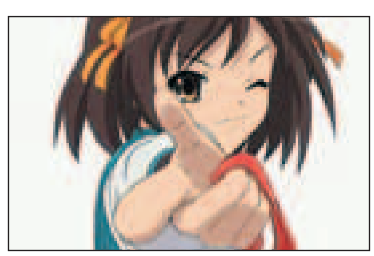
Zoids Infinity EX Neo



«Гандам», «Трансформеры», «Вольтрон»... Сколько их было уже, этих роботов? Но не исчерпана еще тема сия для японского игропрома. Встречайте!

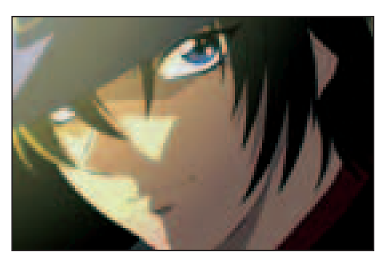
БАНЗАЙ!

Опенинги x 20



Гвоздь программы – подборка вступительных клипов (опенингов) двух десятков самых любопытных аниме-сериалов, только-только стартовавших в Японии.

Sleepless beauty



Как и обещали, предлагаем вашему вниманию AMV-клип по Gravitation, смонтированный на музыку из этого же аниме. Посвящается Рюити Сакуме.


ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР
game master
intel
Pentium 4 HT inside
...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ
Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!
Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...
ЭКСИМЕР™ Game Master
Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус
ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ 3 ГОДА
excimer
www.excimer.com
Компания Эксимер рекомендует лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP
Web: www.excimer.com/gamemaster/
СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ
Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, , Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Дорога ложка к обеду, учит нас народная мудрость. Поэтому пусть крохотная, но очень своевременная демо-версия игры Heroes of Annihilated Empires нами была встречена с большим восторгом, нежели более обширная, но явно припозднившаяся демка Ghost Recon: Advanced Warfighter. Впрочем, и она, безусловно, окажется полезной вам, дорогие читатели. Ведь нет лучшего способа выяснить, стоит ли игра покупки, чем самому опробовать ее в деле. Но не забудьте, что на нашем диске и помимо демо-версий есть чем поживиться. Не пропустите первую серию фильма (назвать этакую громаду простым репортажем язык не повернется) с Конференции Разработчиков Игр, уделите время внушительному списку дополнений и, конечно же, посетите «Галерею», где вас ждет новая встреча с героями Tekken: Dark Resurrection. Есть чем порадовать и владельцев PSP.



НА ДИСКЕ



ДОПОЛНЕНИЯ К **24** ИГРАМ

РОВНО **1** РЕПОРТАЖ

СВЫШЕ **20** ПАТЧЕЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

КРИ'2006

часть первая



ВИДЕОРЕПОРТАЖ

ДЕМО-ВЕРСИИ

Heroes of Annihilated Empires open beta

Новая фэнтезийная стратегическая игра от создателей серии «Казаки» – компании GSC Game World. Данная бета-демо-версия включает в себя одну-единственную миссию из будущего сценария, так что во всю силушку богатырскую развернуться пока негде. Но одним глазком взглянуть уже есть на что – и это самое главное! Все лучше, чем тосковать по такому долгожданному и такому недоступному S.T.A.L.K.E.R.



Ghost Recon: Advanced Warfighter demo

В демо-версии нам доверили управлять капитаном Скотом Миттчелом – в первой миссии из одиночной кампании (Mexico City). Предстоит вести охоту за предводителем повстанцев, замысливших свергнуть законное правительство.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – устанавливайте и пробуйте игру еще до выхода.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и прочие полезные мелочи.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего компьютера.
- **Bookshelf** – отрывки из представленных в одноименной рубрике книг.

3. CD

Еще раз напоминаем, что «СИ» забыла о существовании CD-формата в своей комплектации. Отныне весь тираж журнала комплектуется только двухслойным DVD. Если у вас все еще нет ни одного устройства для запуска DVD, советуем не затягивать с его приобретением.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
- Heroes of Annihilated Empires open beta
- Ghost Recon: Advanced Warfighter demo

Дополнения для:
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Counter-Strike: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- rFactor
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Патчи для:
- «Спецназ: Штурмовая бригада» v1.2.1
- «Корсары III» v1.3.2
- Act of War: High Treason patch 1
- Brothers in Arms: Earned in Blood v1.03
- Command & Conquer: The First Decade v1.02
- Galactic Civilizations II: Dread Lords v1.1
- NASCAR SimRacing v1.0.2.9 beta
- Quake 4 v1.2
- Serious Sam II v2.070
- SpellForce 2 - Shadow Wars v1.01
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.03 English
- The Sims 2: Family Fun Stuff v1.4.0.98
- WarCraft III: Reign of Chaos v1.20d Rus
- WarCraft III: the Frozen Throne v1.20d Rus
- X3: REUNION v1.4.02

Драйверы:
- NGO NVIDIA Optimized Driver v1.8456
- NGO ATI Optimized Driver v1.6.4

Shareware (Freeware):
- BackTo Earth II
- 3DRT PingPong
- After The End
- DDD Pool
- Golf Adventure Galaxy
- NoLimits Rollercoaster 1.55
- Ricochet Xtreme
- Scorch an Island 1.1

Widescreen:
- Mission: Impossible 3
- Silent Hill
- The Lake House
- Art School Confidential

Софт:
- CDDVD Diagnostic 2.2.0 build 3
- VSO PhotoDVD 2.2.06
- Asset Tracker for Networks 5.7
- DC++ 0.689
- Fast Link Checker 1.5 Build 0562
- Google Talk 1.0.0.91 Beta
- SXBandMaster 0.94.3
- Дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0

Видеоролики:
- «Территория тьмы (Dusk 12)»
- «Трудно быть Богом»
- .hack//G.U.
- Heavy Duty
- Love Football
- Spy Hunter: Nowhere to Run
- Sudden Strike 3: Arms for Victory
- Tekken: Dark Ressurection
- The Movies: Stunts & Effects
- Titan Quest

Киберспорт:
- Лучшие демо-записи по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne

Галерея:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Бонус:
- Старые номера «СИ»
- Скины для плеера WinAmp
- Рубрика «Юмор»

PSP-Zone:
- Прошивка версии 2.70 (UK)
- Демо-версия игры LocoRoco
- 50 Мбайт полезных программ
- Обои для рабочего стола (222 шт.)

PSP-Zone

Джентльменский набор владельца

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, нобходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола и демо-версии новейших игр.

ВИДЕОРЕПОРТАЖ

КРИ'2006, часть первая

С каждым годом российская Конференция Разработчиков Игр все хорошеет и хорошеет. И наш видеорепортаж попробует вас в этом убедить. Сегодня мы выкладываем на диск первую часть фильма (целый час видео!). Вы увидите: интервью с продюсером Tomb Raider: Legends Грэгом Хоунсомом, презентацию долгожданной Heroes of Might and Magic V (рассказывает Александр Мишулин, главный дизайнер) и многое другое!



Лучший материал РС-части

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Первым делом надо оценить его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Если всего этого нет, советуем положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если после этого диск по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

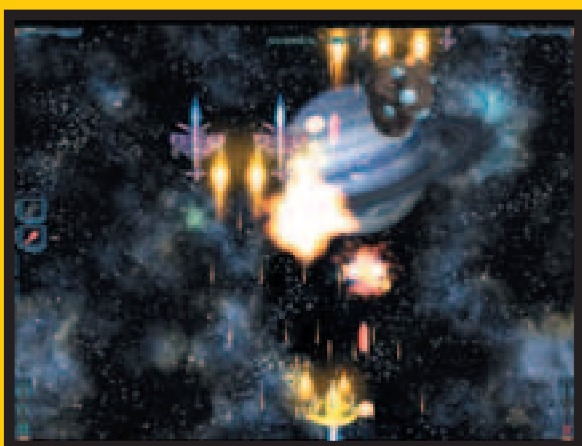
С этого номера всех читателей «Страны Игр» берет под свою защиту Лаборатория Касперского. На диске вы найдете дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0 и электронный файл-ключ, дающий право бесплатного использования в течение целого месяца (необходим в процессе инсталляции). В следующем номере (через две недели) мы снова выложим дистрибутив и ключ, а через месяц – обновим их, дав вам новые тридцать дней защиты от вирусов.



SHAREWARE

BackTo Earth II

Космическая двухмерная аркада, каких сотни и тысячи. Несколько видов оружия, бонусы и боссы прилагаются.



3DRT PingPong

Еще один мини-спортсим, чье название говорит само за себя. Исполнение игры стандартное, ничем, кроме сложности и slo-mo повторов эффектных, по мнению программы, моментов, она не выделяется. Но вечер, безусловно, скоротать поможет.



ДОПОЛНЕНИЯ

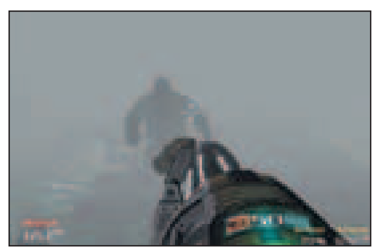
Call of Duty

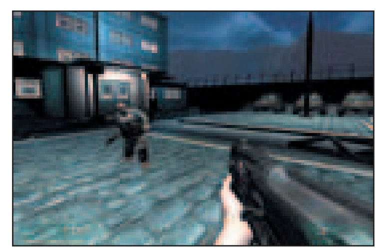




В то время как хорошие дополнения к Call of Duty 2 выходят крайне нерегулярно, у поклонников серии неожиданно проснулся интерес к позабытой первой части игры. Если совсем недавно для Call of Duty изредка выходили одна-две карты качества не выше среднего, то в этом месяце фанаты игры выдали на-гора целую модификацию (чего не случалось уже лет сто). ArmyMen v1.0 посвящен одноименной игровой серии от 3DO. Как встарь, воюют теперь пластмассовые солдатики, места сражений также не имеют ничего общего с полями битв Второй мировой. Этот мод будет интересен тем, кто устал от серьезных баталий и хочет, прежде всего, повеселиться. Кроме того, вас ждут две новые карты – Crossfire V3 и Tsaritsa. В отличие от карт, выходивших для Call of Duty в последнее время, обе эти работы сделаны на удивление качественно.

DOOM 3





Интерес поклонников к Doom 3 медленно, но ослабевает. Хорошие карты уже можно сосчитать по пальцам, но, с другой стороны, модификации продолжают выходить с завидным постоянством. На этот раз нам предлагается демонстрационная версия мода Hell Island. Основная идея создателя Hell Island Demo родилась из мысли «А давайте играть в густом тумане, где видимость близка к нулю!». Что ж, мы тоже любим Silent Hill, одобряем. Открытых площадок в Hell Island Demo хоть отбавляй, но густой туман мигом сводит на нет пространство для маневра. Получилось одновременно и интересно, и страшно. Кроме того, ищите на диске очень неплохую мини-кампанию The Asylum Beta. Сумасшедший дом сам по себе место не слишком веселое, а уж когда там поселяются исчадия ада, поводов для радости не остается совсем... Одним словом, не заскучаем! А нам того и надо.

СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

CDDVD Diagnostic 2.2.0 build 30

Программа, позволяющая провести диагностику и восстановить не читаемые обычным путем файлы с записанных дисков. Просто укажите ей ваш CD-ROM, запустите «анализ», и утилита не только постарается скопировать поврежденный файл, но и предоставит вам полную информацию о диске. Удобный интерфейс и простота в использовании – залог успеха и долголетия.

VSO PhotoDVD 2.2.06

Удобная программа, позволяющая создавать слайд-шоу для DVD-плееров. Работает с большинством современных форматов, имеет на вооружении необходимый набор инструментов – от настройки контраста и времени показа кадра до создания анимированных подписей и музыкального сопровождения. Создайте свой красочный фотоальбом и подарите его родным и близким.

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

«Корсары III» (v1.3.2)

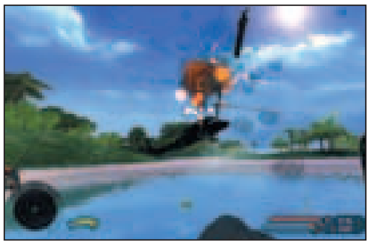
Финальный патч, по результатам деятельности которого мы напишем обзор с оценкой. Включает все предыдущие патчи и вносит еще полтора десятка улучшений.

SpellForce 2 – Shadow Wars (v1.01)

Устраняет баги в работе с видеокартами серии NVidia FX, подправляет баланс на некоторых картах, улучшает AI. Решает проблемы с сетевым кодом.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

Far Cry





Фанаты Far Cry на сей раз порадовали не только интересными картами, но и хорошим модом. Fueltank Mod 1.0 представляет собой полноценную мини-кампанию, в которой чего только нет! В отличие от большинства фанатских одиночных миссий, где градус действия поднимается постепенно, в этом моде экшн начинается практически сразу. И какой экшн! Ни в одной другой кампании не приходилось сбивать столько вертолетов. Помимо этого вас ждет отличная одиночная миссия Breakthrough v1, где от игрока потребуется все умение быстро перемещаться и метко стрелять. Карта изобилует открытыми пространствами и кишмя кишит снайперами – легкой жизни не ждите. В той же подборке ищите четыре карты для сетевой игры: mp_Cephius Prime, mp_Deathsurf, mp_Hi-Tech Facility и mp_Toontown.

rFactor

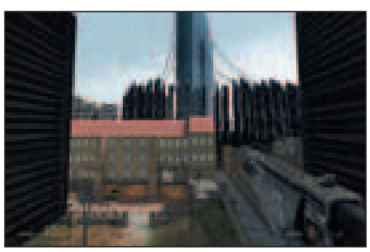




Поклонников автосимуляторов ждет очередная порция десерта для rFactor. Встречайте McLaren F1 GTR Mod. Эта монокубковая модификация предоставляет вам уникальную возможность погонять на одном из самых известных и успешных суперкаров. Появившись в середине девяностых, McLaren F1 GTR мгновенно превратил машины конкурирующих марок из лидеров в догоняющих. Долгое время эта «торпеда» держала абсолютный рекорд скорости среди серийных автомобилей. Неудивительно, что при таких качествах спортивная карьера McLaren F1 GTR оказалась столь удачной. McLaren F1 GTR не раз выигрывал легендарную 24-часовую гонку в Ле Мане, неизменно оставляя конкурентов далеко позади, и со временем стал по-настоящему культовым автомобилем. Испытать его вы можете на нескольких новых трассах.

Half-Life 2





На диске вас ждет обновленная версия Eclipse – одной из наиболее интересных и необычных конверсий, предназначенных для одиночного прохождения. Собственно, это уже даже не конверсия, а целая игра на движке Half-Life 2! Вместо футуристического шутера от первого лица создателями Eclipse предлагается фэнтезийный third-person экшн, главная героиня которого – молодая волшебница по имени Вайолет. Молнией пульнуть она не умеет, дерется тоже не ахти... Зато девушка обладает редким даром телекинеза. Как бороться с мировым злом, догадались? Поднимаем массивные булыжники и швыряем во врагов. Иного оружия у Вайолет нет, так что для успешного прохождения Eclipse придется как следует обучиться искусству пролетариата.
Заодно предлагаем вашему вниманию две очень неплохие карты для сетевой игры: dm_Council Final и dm_Undertow v2.

Unreal Tournament 2004

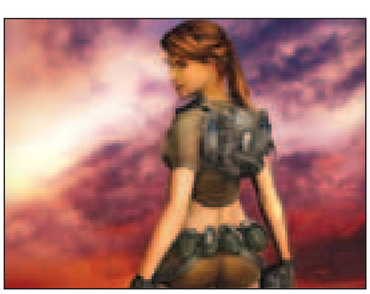




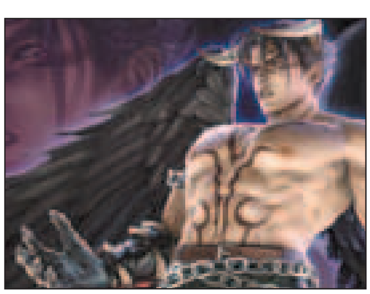
Почитателям сей замечательной игры в который раз не придется скучать. Вашему вниманию предлагается, безусловно, лучший мод данного диска – RoadKill Warriors Alpha 2. Наконец-то появилась конверсия, посвященная замечательному фильму «Безумный Макс 2: Воин дороги» (Mad Max 2). Как и двадцать с гаком лет назад в кино, действие модификации развивается в мрачном альтернативном будущем, где после ядерной войны остатки человечества ведут кровопролитные бои за топливо. Драться можно и обычным оружием, которого предостаточно, но все же главная ставка в RoadKill Warriors Alpha 2 сделана на автомобильные войны. В моде есть и полуразрушенные города, и закрытые «арены», и пустоши – одним словом, однообразия полей для битв не наблюдается. Тем не менее, одним лишь RoadKill Warriors Alpha 2 мы не ограничились: вас ждет десяток отличных карт для различных режимов любимой игры.

ГАЛЕРЕЯ

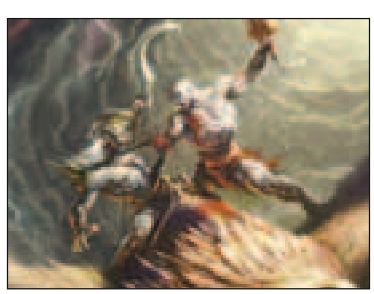
На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



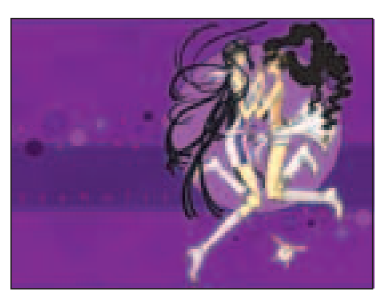
Tomb Raider: Legend



Tekken: Dark Resurrection



God of War 2

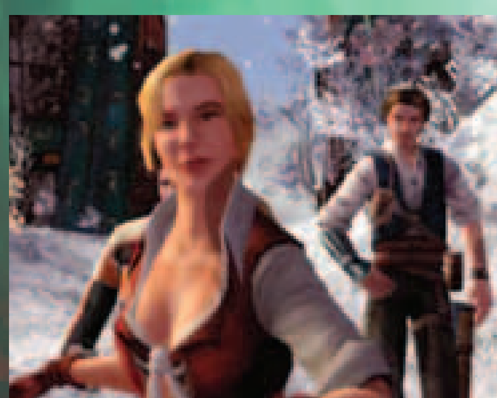


xxxHolic («Банзай!»)

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Sunflower
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	SEK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	август 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.paraworld.com







Paraworld объединяет в себе сразу несколько популярных тем. Тут и вечный мотив «Затерянного мира», и путешествия в параллельные измерения, столкновение цивилизаций и необычные юниты. Немецкие разработчики из SEK – дебютанты, и тем сильнее хочется, чтобы у них все получилось. Благо, пока они не подавали никакого повода для сомнения, а собранная специально для нас демо-версия лишь укрепляет веру в успех. Итак, что нас ждет в августе?

Paraworld



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

Вот уже третий раз нашу обложку украшает игра про динозавров. И, если копнуть глубже, с предыдущими проектами Paraworld роднит не только участие гигантских ящеров. Подобно Primitive Wars, она может стать «еще одной RTS», а если брать пример Trespasser, стать действительно необычной игрой, но, что называется «не выстрелить». Но к чему гадать, ведь разработчики предоставили нам эксклюзивную демо-версию! Мы первыми в России поиграли в стратегию от SEK, и наш отчет перед вами. Завязка сюжета переносит нас в начало XIX века. Группа ученых, возглавляемых гениальным математиком Джарвисом Бэббитом формирует секретное общество, которое ставит своей целью нахождение параллельных миров. После десятков лет изысканий Бэббит изобретает счетную машину, способную предугадывать, где и когда откроются врата между измерениями. Таким образом, члены сообщества попадают в параллельный мир (para-world), где племена дикарей ведут непрерыв-



ПЕРЕД ДУЭЛЬЮ МОЖНО ВЫБРАТЬ ОДНУ ИЗ ТРЕХ ГОТОВЫХ СХЕМ, ЛИБО САМОМУ НАБРАТЬ ВОЙСКО НА ДОСТУПНЫЕ ОЧКИ.

Несмотря на научную степень, все трое героев весьма неплохо развиты физически и хорошо владеют оружием.



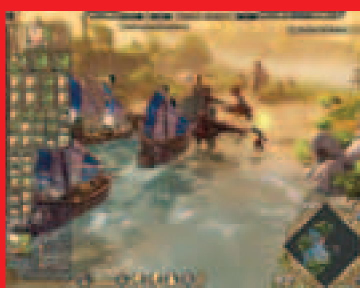
ные войны, полагаясь при этом на помощь динозавров и прочих доисторических тварей. И, что самое главное, время здесь течет иначе. Пришельцы перестают стареть, став фактически бессмертными.

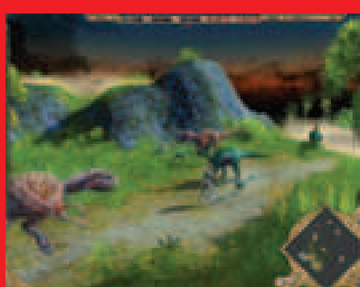
Минули века, наступило наше время, и трое молодых ученых узнают о существовании врат. Желая сохранить секрет, Бэббит заманивает их в параллельный мир и лишает возможности вернуться. Геологу Энтони, биологу Стине и физику Бела Андрэ предстоит найти путь домой, полагаясь только на свои знания…

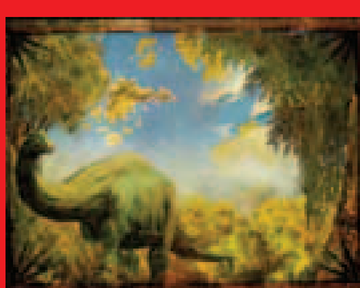
В демо-версии, впрочем, все это не рассказывается, поскольку она начинается сразу с девятого уровня кампании. Герои оставили позади заснеженные земли и попали в тропические джунгли, поразившись по пути невероятным переменам климата в этом мире. Несмотря на научную степень, все трое весьма неплохо развиты физически и хорошо владеют оружием. Энтони бегает с парой кривых ножей-кукри, Стина разъезжает на саблезубом тигре, а Андрэ отлично стреляет из спортивного лука. Перебив несколько попавшихся на дороге ящеров, герои заработали повышение уровня, и каждый получил по способности –

Dragon Clans

Раса азиатов, наиболее мирных, и в то же время самых развитых технически среди трех племен. Любят усеивать пространство вокруг базы ловушками и строить диковинные машины. Механические скорпионы и легкие байки с огнеметами, динозавры с пулеметами на спине, самураи и монахи-лекари, ниндзя и юниты с ракетными установками на плечах – необычная смесь феодальной Японии и высоких технологий.









ЮНИТЫ ПОСЛЕДНИХ ЭПОХ ВЫГЛЯДЯТ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ. НО ДО НИХ ЕЩЕ НАДО ДОЖИТЬ.

гипноз, снайперский выстрел или залп из обреза. Они «перезаряжаются» со временем и весьма помогают в сражениях. Но пока мы не добрались до деревни, атакуемой викингами, и не помогли ее жителям отразить нападение, вся прелесть системы не проявилась. А ведь именно Army Commander – главная особенность проекта, которая вызывала больше всего вопросов при написании превью. Итак, как же все работает? Все юниты под контролем игрока (в том числе и герои), показаны на специальной панели сбоку, которая разбита на пять «эпох». В каждой есть определенное количество слотов, и если в первой их 25, то в последней – всего один. Каждый созданный юнит, будь то воин, рабочий или корабль, занимает один слот соответственно своей эпохе. Когда места не остается, больше никого производить нельзя.

Смена эпох происходит, как в Age of Empires, за определенное количество ресурсов, и открывает доступ к новым бойцам и строениям. И ничего особенного здесь не было бы, если б не один немаловажный факт: любого крестьянина можно перетащить выше по иерархии, просто повысив его уровень. Тратится на это опыт, зарабатываемый на убийствах врагов, и общий для всех. Левелап не только вылечивает счастливчика, но и до-







бавляет здоровья, изменяет внешний вид и дает новые возможности. А герои так и вовсе дают бонусы всему племени. Решать же, кого именно возвышать, – основная головная боль полководца. Что важнее, несколько сильных самураев или монахи-лекари? Сильный флот или перевозимые им пара боевых носорогов? Кого из героев поместить на самый верх? Один дает прибавку хитпойнтов, другой – повышает уровень защиты всех животных, третий умеет приручать динозавров… Одни бойцы погибают, их место занимают желающие из категории пониже, мамонты обрастают защитными пластинами и лезвиями на бивнях. На облик, впрочем, влияет не только уровень юнита, но и изученные апгрейды. Помимо раздачи уровней, ценнейшее свойство панели Army Commander – доступная в любой момент информация о каждом воине. Сражается он или стоит без дела, готовится отдать концы или получить повышение, собирает ресурсы или занят строительством. При небольшом, по сравнению с другими стратегиями, размере войска, удобство управления просто невероятное. А ведь нужно еще учесть, что на изучение полезных улучшений тратится все тот же опыт. Прока-





Dustriders

Самая необычная из трех рас, вызывающая в памяти Terran из StarCraft и ночных эльфов из Warcraft III. Все благодаря кочевому образу жизни. Например, им не нужно строить лесопилки – динозавр с корзинами сам подойдет к нужному месту. Таким образом, эта раса не так сильно зависит от расположения ресурсов. Правда, за мобильность приходится платить хрупкостью зданий – легкие тенты плохо приспособлены к обороне.



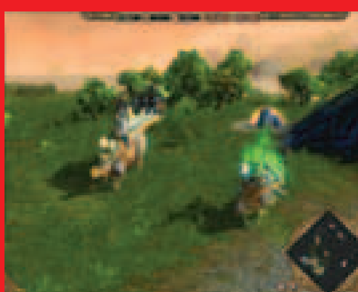


ПОКА ОСТАЛЬНЫЕ РАСЫ СТРОЯТ РЫБОЛОВЕЦКИЕ СУДА, ВЕРФЬ DUSTRIDERS ПЛАВАЕТ САМА И РАССТАВЛЯЕТ СЕТИ.

Norsmen

Настоящие викинги – суровые дядьки с топорами, предпочитающие ближний бой всем прочим развлечениям. Союзников подбирают себе под стать – мамонтов, гигантских кабанов, колесницы, запряженные оленями, строят самые лучшие корабли. Из ресурсов больше всего нуждаются в камне, обожают увешивать юнитов железом.







чав бездумно юнитов первой эпохи, не сможешь развиваться дальше, и более дальновидный противник съест с потрохами. Правда, в демо-версии лишь с большим трудом удалось посмотреть на последние эпохи. Компьютерный вражина в скирмише очень вялый, даже на последнем уровне сложности, и опыт набирается туго. Но в схватке с живым негодяем, думаем, жаловаться на нехватку извилин не придется. А ведь есть еще разбросанные по карте артефакты, которые находишь и потом таскаешь с собой. Прибавка к здоровью всех кораблей никогда лишней не бывает.

В кампании, кстати, корабли играют немаловажную роль – в увиденной нами миссии необходимо было развивать базу, отбиваясь от регулярных десантов викингов, а затем построить свой флот и уничтожить три становища северян. А заодно – найти местные реликвии, обломки разбившегося когда-то самолета. Сюжет увлекателен, расы достаточно отличаются друг от друга, главная гордость создателей – Army Commander – работает как часы, а мультиплеер обещает быть интересным. Графика оказалась практически такой же, как на вызывавших сомнение постановочных скриншотах, словом, с нетерпением ждем августа, когда в полк хитовых RTS прибудет серьезное доисторическое пополнение. ■



НЕ ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ МОРСКИХ БАТАЛИЙ. ПЕРЕВОЗКА ВОЙСК – ВАЖНАЯ ЧАСТЬ БИТВЫ.



ИГРЫ ЮРСКОГО



ДИНОЗАВРЫ – ПОПУЛЯРНЕЙШИЕ ПЕРСОНАЖИ ИГР ВОТ УЖЕ МНОГО ЛЕТ.

ДАВНЫМ-ДАВНО…

…Нет, не в далекой-далекой галактике. А прямо под боком – на родной планете Земля. Так вот, примерно 230 миллионов лет назад началась эра загадочных существ, о которых спорят до сих пор, – динозавров.

Где-то в 1820 г. внимание английских и французских исследователей привлекли окаменевшие зубы и кости больших размеров. Изучая их, они пришли к выводу, что окаменелости принадлежат необычайно крупным ящерам, жившим в доисторические времена. Сначала никто не думал, что все найденные останки относятся к самостоятельному виду. Впервые к такому выводу пришел лондонский профессор Ричард Оуэн, когда были обнаружены более полные скелеты. В 1841 году он предложил древних чудищ называть динозаврами – ужасными ящерами.

Зародившись в древнем океане и выбравшись на сушу, динозавры ходили по земле много миллионов лет. Возникали новые виды, вымирали старые, некоторые даже поднялись в воздух. Но примерно 65 миллионов лет назад всех их не стало – они исчезли. Почему и как это произошло, до сих пор остается загадкой. Выдвинуто множество теорий, но никто не может наверняка сказать, почему они вымерли.

С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ

В отличие от каких-нибудь ископаемых моллюсков, динозавры популярны не только среди ученых-палеонтологов, но и в массовой культуре. Чему немало поспособствовал знаменитый режиссер Стивен Спилберг в 1993 году с экранизацией бестселлера Майкла Крайтона. Используя пере-

Dino Wars

Самая древняя игра из описанных в нашем материале, вышедшая на PC и Amiga еще в 1990 году и представлявшая собой оригинальную помесь пошаговой стратегии и файтинга – соперники передвигали своих динозавров по клеткам, как в шахматах, а при столкновении двух «фигур» в одной точке бились за право на ней остаться. Причем подпорченное в поединке здоровье затем не восстанавливалось, и бойцов стоило беречь.

ПЕРИОДА

Автор:
Александра Кост
Кост kisun@comtv.ru

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



Jurassic Park (PC)



Jurassic Park (Sega CD)



Jurassic Park (NES)

довые компьютерные технологии, он снял фильм «Парк Юрского периода», где динозавры предстали перед изумленными зрителями во всей своей доисторической красе. Картина имела неслыханный успех, получила три «Оскара» и до сих пор держится на седьмом месте в списке самых кассовых фильмов. Конечно же, столь выдающийся блокбастер не обошелся без сопутствующих проектов, и в том же 1993 году появилась игра Jurassic Park. Вернее, куча разных версий под все платформы: Sega CD, Amiga, PC, Game Boy, NES, SNES, Game Gear, Mega Drive, Master System.

ЮРСКИЙ ПЕРИОД

Игровой сюжет повторял киношный – гениальный ученый сумел возродить динозавров и собрался устроить на тропическом острове развлекательный парк. Под прикрытием сильнейшей грозы саботажник отключает электрические заграждения, и доисторические хищники вырываются на волю. Главный герой, доктор палеонтологии Алан Грант, должен найти внука и внучку профессора, восстановить подачу электроэнергии и выбраться с проклятого острова.
При этом версии для NES и Game Boy были top-down action, на Amiga, PC и SNES процесс восстановления энергии превращался в примитивный FPS с отстрелом рапторов, а на сеговских Game Gear, Mega Drive, Master System игра и вовсе была сайд-скроллером. Особняком стоит версия для Sega CD – ее сюжет разворачивался после событий фильма, и вообще это была adventure, посвященная сбору яиц всех видов динозавров, водящихся на острове.
В силу исторических причин, отечественные игроки лучше всего помнят игры для NES и Mega Drive. И не только потому, что эти консоли были распространены сильнее прочих – сами проекты вполне достойные, без оглядки на лицензию. Поединок с тираннозавром, дрожь земли под ногами приближающегося стада трицератопсов, отличный саундтрек – если у вас была Dendy в начале 90-х, вы вряд ли пропустили эту игру.

ПОШЛО-ПОЕХАЛО

Само собой, после такого успеха никто бы не остановился. В 1994 году для Game Boy и SNES вышла Jurassic Park Part 2: The Chaos Continues – сайд-скроллер, посвященный истреблению всего живого на острове, но полноценное продолжение появилось лишь в 1997 году, с выходом фильма «Парк Юрского периода 2: Затерянный мир». По сложившейся традиции, под разные платформы вышли сильно отличающиеся игры.
Пользователи PC, перешедшие к тому времени от DOS к Windows, довольствовались RTS (!) Chaos Island. В течение 12 миссий нам предлагалось вести армию ящеров против охотников и диких, неподконтрольных игроку динозавров. Jurassic Park: The Lost World, вышедшая на Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Game.Com, PS one и Saturn, была более привычным сайд-скроллером. Причем в версиях для двух последних, более современных платформ нам давали поиграть за динозавров, в том числе за знаменитого T-rex.

СКАЗ О РУКЕ

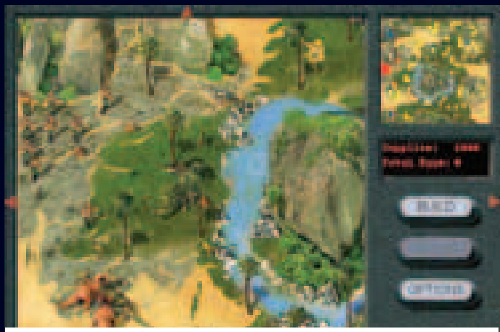
Все перечисленные игры создавались разными компаниями и здорово отличались друг от друга. Сам виновник «диномании» имел отношение лишь к последним проектам – Lost World и Chaos Island. После них в 1998 году компания Dreamworks Interactive, основанная Стивеном Спилбергом, выпустила игру Trespasser, а мы поместили ее на обложку 31-го номера «Страны Игр».
Заслуживала ли игра такого внимания? Нельзя сказать, что проект был грандиозным, но необычным – уж точно. Скриншоты обещали весьма красивый по тем временам FPS. То, что получилось в итоге, отличалось красотой и видом от первого лица, но назвать игру чистым шутером никто бы не решился.
Героиня попадает на загадочный остров в результате аварии небольшого частного самолета. К сожалению, выживает только она, поэтому и надеяться приходится только на себя. С самого начала мы пытаемся понять, где находимся и что вокруг происходит. И выясняем, что это тот самый остров из фильма, только заброшенный и необитаемый. Если, конечно, не считать многочисленных доисторических монстров.
Мы бродим по руинам парка, ищем фрагменты записей, что оставил после себя профессор, стремясь выбраться с острова. А бояться есть кого – у многих обитающих на острове древних гадов очень много острых зубов и не менее острое желание полакомиться человечинкой.
Изначально к обещаниям разработчиков о присутствии реальной физики в проекте и невиданной интерактивности окружающего мира относились как к рекламному ходу. Но после выхода игры даже заядлые скептики были приятно удивлены. У каждого предмета был свой центр тяжести и вес. При стрельбе из автомата хрупкая героиня не могла прямо держать ствол из-



Jurassic Park (Mega Drive)



Jurassic Park (Game Gear)

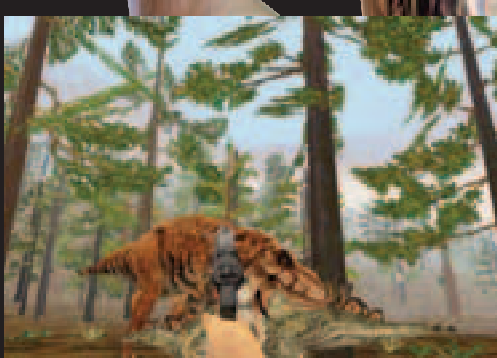


Chaos Island

Dinopark Tycoon

Старенький (1993 года) экономический симулятор, в котором мы сами разбиваем парк Юрского периода. Динозавры становятся доступны путем передовых методов клонирования. Перед покупкой можно прочитать характеристики ящера, чтобы знать, чем он питается, и просто пополнить багаж знаний.
Затем надо выделить участок под вольер, обнести его электрической оградой или бетонной стеной для крупных экземпляров, проследить, чтобы клетка тираннозавра не оказалась возле загона с травоядными. И, конечно же, своевременно кормить питомцев. Наполнив парк экспонатами, начинаем привлекать публику рекламой на телевидении. Кроме того, посетителям тоже требуются удобства – надо построить закусочные, места общего пользования, киоски с сувенирами, а также поддерживать чистоту и порядок на территории. Кстати, ухаживать за динозаврами нам тоже придется – чем толковее будут расположены клетки и чем короче дорожки между ними, тем быстрее и эффективнее уход за животными. Интересный геймплей, качественная анимация и звуковое сопровождение обеспечили игре успех как среди пользователей PC, так и 3DO.


ТОТ САМЫЙ АРТ С ОБЛОЖКИ НОМЕРА С ОБЗОРОМ PRIMITIVE WARS.


Trespasser (PC)


Dinopark Tycoon (PC)



Primal Rage (Mega Drive)

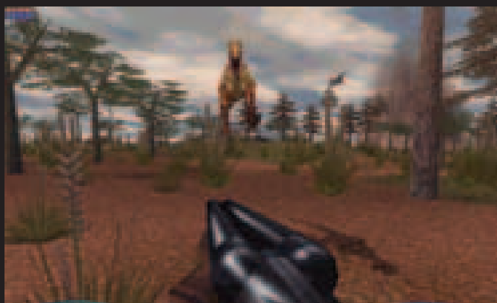
за отдачи, а при подъеме предмета с земли прогибалась под его весом, если он был достаточно велик.
Практически все, что находится вокруг, можно потрогать, подвинуть, взять или использовать каким-либо образом. Например, положить доску на камень и сделать импровизированные качели. Или выстрелить в ржавую дверь от машины, лежащую на краю скалы, чтобы та при падении прибила незадачливого динозавра. Или оторвать доску от забора и попытаться отбиться ею от раптора… Какие-то предметы можно было только протащить за собой по земле, а какие-то – взвалить на плечо. И все это – одной рукой, которой можно двигать в разные стороны: вращать кистью, поворачивать в плече, вертеть предмет в руках.
Остров, между тем, жил своей жизнью – травоядные паслись, хищники охотились на них и дрались между собой, и, в общем-то, никому не было до нас дела. Если не лезть под нос голодному тираннозавру, вполне обходилось без стрельбы, и основная часть процесса отводилась решению головоломок с применением уже упомянутой физической модели. А огромные открытые пространства и почти настоящий лес успешно скрадывали нехватку полигонов на модельках. Казалось бы, вот она, революция! Но, увы, наш прогноз о славном будущем игры не оправдался: необычность и чудовищные системные требования отвратили пользователей от проекта и задвинули Trespasser на задворки истории.

ТРЕТЬЯ ВОЛНА

В 1999 году на PS one вышла Warpath: Jurassic Park – файтинг, продолживший традиции Primal Rage, и до выхода третьего фильма в 2001 году разработчики угомонились, но уж затем выложились по полной программе.
Так, на PC вышла Jurassic Park 3: Danger Zone! – проект для детей, компьютерный вариант настольной игры а-ля «Монополия», с бросками кубика и передвижением по клеточкам. А смысл всего этого заключался в том, что, выполнив определенное количество заданий и пройдя все испыта-

Primal Rage

Эту игру 1995 года выпуска помнят все поклонники файтингов, хотя сама по себе ничего особенного она не представляла – одно из многих подражаний Mortal Kombat, с нарочитой жестокостью и безжалостным добиванием противника. Популярность ей обеспечили не только солидный список охваченных платформ (3DO, Amiga, PC, Game Boy, Mega Drive, Jaguar, PS One, Saturn, Sega 32X, SNES), но и необычные участники боев – динозавры и гигантские обезьяны. Да еще и безумный сюжет в придачу – упавший на Землю метеорит, уничтожение человеческой цивилизации и вылезшие из глубин монстры, сражающиеся за господство над тем, что осталось от планеты.



Carnivores 2 (PC)



Carnivores: Cityscape (PC)



Turok 2: Seeds of Evil (PC, N64)



Turok: Evolution (PC, PS 2, Xbox)

ния, мы находили четыре образца ДНК динозавров, похищенных из лаборатории. На пути к цели встречались мини-игры, головоломки и даже что-то вроде файтинга. Весь игровой процесс сопровождали небольшие справки обучающего характера, повествующие о динозаврах.
Другой PC-проект, Jurassic Park 3: Dino Defender (причем от той же компании Knowledge Adventure), уже не был рассчитан на детей: архаичная action/adventure в духе старенькой Flashback – путешествия по уровням с переключением рубильников и использованием разнообразных предметов. И, как и Danger Zone, посредственная поделка под громким именем.
Владельцам Game Boy Advance повезло больше – целых три игры, причем не самых плохих. Island Attack и The DNA Factor были незатейливыми action/adventure, а вот Jurassic Park III: Park Builder – полноценным management в духе Dinopark Tycoon.

СВОБОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

Казалось, тема «Парка Юрского периода» так и будет продолжаться все новыми и новыми фильмами и играми в дополнение к ним. Но Спилберг решил остановиться и сделать передышку. А вот разработчики из Knowledge Adventure не угомонились.
В 2002-м году они «осчастливили» PC-геймеров помесью жанров в лице Jurassic Park: Dinosaur Battles. Под стать бредовому сюжету, в котором хищный велосираптор должен найти потерявшихся в парке детей и проводника, время от времени вступая в поединки с другими ящерами, была непродуманная система улучшения ДНК «героя», позволяющая без хлопот создать непобедимого монстра.
Последняя игра серии – Jurassic Park: Operation Genesis, выпущенная в 2003 году для PC, PlayStation 2 и Xbox. Создатели вновь взяли за основу неустаревающую Dinopark Tycoon, но разбавили будни директора парка небольшими миссиями – спасением кого-то из посетителей от вырвавшегося хищника или фотографированием питомцев.

TUROK

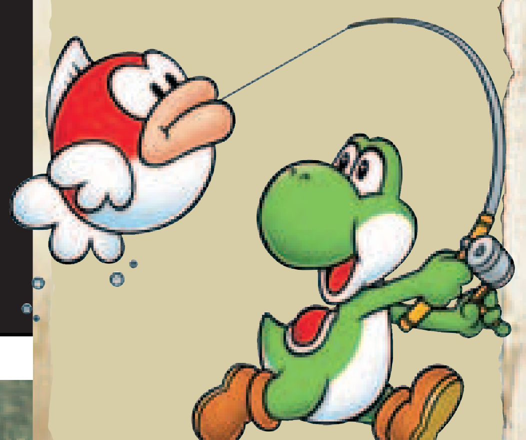
Если в играх по лицензии Jurassic Park динозавры представлены либо безмозглыми животными, которые нападают, только когда голодны, либо питомцами, за которыми надо ухаживать, то в серии Turok нам приходилось истреблять кровожадных инопланетных монстров руками индейского воина. Первая часть, Turok: Dinosaur Hunter, вышла в 1997 году и стала довольно популярной – один из немногих FPS для Nintendo 64, к тому же с необычными мишенями и большими открытыми пространствами. Правда, за высокую детализацию и просторы пришлось платить: туман, скрывающий окрестности и начинающийся буквально в нескольких шагах от героя, стал настоящим проклятием серии. Если консольный туман оправдывало маломощное железо, то у пользователей

Peter Jackson's King Kong



Самый добрый динозавр

Если по прочтении данной статьи у вас осталось ощущение, что все без исключения динозавры игровой индустрии – сплошь беспощадные длиннозубые твари, которые подлежат немедленному уничтожению, знайте – это не так. За всех своих кровожадных родственничков отдувается один лишь Йоши. Строго говоря, Йоши – это не только гордое имя собственное, но и название целого народца разноцветных динозавриков. Что мы о них знаем? Йоши – второстепенный (но очень милый!) герой из мира усатого водопроводчика Марио, с японского его имя можно перевести как «лучший» или даже «счастливый». Между прочим, так оно и есть – персонаж оказался таким классным, что ему без раздумий отдали целую игру! Потом еще одну. И еще… Сейчас насчитывается уже более десятка сольных выступлений Удачливого Супердракона (как величают милягу на родине), такой чести не добивался ни один житель Грибного королевства (кроме сами-знаете-кого). Есть в послужном списке хвостатого и появление на ТВ-экране, и несколько неожиданных камео – в играх серии The Legend of Zelda и даже Metal Gear Solid! В общем, никаких сомнений относительно того, кто самый известный в мире динозавр, у редакции «Страны Игр» не возникает.



Jurassic War

Подобно Chaos Island, вышедшая в 1996 году Jurassic War представляет собой стратегию в реальном времени, только куда сложнее. С одной стороны, все как обычно: занимаемся строительством, растим воинов-людей, а также воинов-динозавров, с помощью которых защищаемся и нападаем на соседей, дабы захватить плодородные территории и укрепить могущество. С другой – восемь разных племен, каждое со своей специализацией, прокачка и экипировка юнитов (пяток параметров на выбор) и магическая система. Это в 96-то году! Забавная деталь – главным ресурсом в игре является мясо, которое добывается охотой на диких ящеров и используется не только для найма новых, но и для лечения имеющихся бойцов.

PC он вызывал неописуемое раздражение. Вторая часть вышла в 1998 году и называлась Turok 2: Seeds of Evil. В игре прибавилось оружия (не менее 20 видов!) и монстров, улучшилась графика. Но на фоне вышедших в том же году Half-Life, SiN и Unreal корявенький порт с допотопным геймплеем не имел ни малейшего шанса на успех. Видимо, именно поэтому следующие две части, мультиплеерная Turok: Rage Wars и Turok 3: Shadow of Oblivion, выходили только на консолях (к «большой версии» на N64 еще со времен второй части в дополнение прилагался action для Game Boy Color).
И только в 2002-м году нас попотчевали версией для современных платформ под названием Turok: Evolution. Пресловутый туман наконец-то рассеялся, но этим все плюсы игры исчерпывались. Ужасную FPS-часть дополняли кошмарные полеты на птеродактиле – понятия «сюжет», «графика», «удобная камера» безжалостно попирались дизайнерами Acclaim. Впрочем, версия для Game Boy Advance была вполне симпатичным сайд-скроллером. Но, как бы то ни было, всего за историю серии продано 5 миллионов копий, а этим мало кто может похвастаться.

CARNIVORES

В славном деле создания игр про динозавров успела поучаствовать и украинская команда Action Forms, впоследствии порадовавшая нас «Вивисектором». В 1998 году она выпустила первую часть «охотничьего симулятора» Carnivores. Сюжет отправлял игрока в далекое будущее, где люди обнаружили целую планету, заселенную динозаврами. И не придумали ничего лучше, как охотиться на них.
Купив лицензию на отстрел какого-то вида и выбрав снаряжение, отправляемся на поиски трофеев. Как и положено на настоящей охоте, нужно выследить, заманить и подстрелить добычу. А в таком деле главное – терпение. Далеко не все особи – безобидные травоядные. Среди них найдутся и кровожадные зубастики, которые не прочь полакомиться вами. Тем приятнее потом полюбоваться на подстреленного тираннозавра в комнате для трофеев.
Игра хоть и немного скучна (чай, не FPS), но путешествовать по окрестностям довольно интересно: большие пространства, леса, горы, реки и облака, отбрасывающие на землю тени. Вдобавок весьма правдоподобное рычание динозавров и их модели. В общем, в своем жанре Carnivores подняла планку на приличную высоту.
Годом позже вышла Carnivores 2. Изменений кот наплакал: расширился арсенал, прибавилось динозавров, появилась ночная охота, весьма утомительная для глаз из-за залитого зеленым цветом монитора. А если перенести игру в северные края, припорошить снежком и подкинуть туда мамонтов и снежных людей, получится Carnivores: Ice Age, вышедшая в 2001 году. Достойное упоминания новшество – следы крови, которые оставляет на снегу раненное животное.
К четвертой части у Action Forms хватило совести оставить в покое престарелый движок, а также перенести действие Carnivores: Cityscape с безлюдных просторов в город. Над одним из мегаполисов потерпел крушение корабль, перевозивший динозавров и мутантов, которых успели наплодить шустрые ученые. Теперь все эти твари бегают по улицам, и вам предстоит их перебить. Или, наоборот, поиграть за динозавра (причем в каждой миссии – за нового). Все, что у вас есть, – когти и зубы. Здоровье поправляете, поедая людишек.
В проекте использовался движок от Serious Sam, что, наряду с симпатичной графикой, превратило скучноватый симулятор в задорный FPS с аптечками, кучей оружия и прочими атрибутами жанра – словом, Turok, каким он мог бы быть, если бы разрабатывался изначально под PC.

DINO CRISIS

Capcom, создатели всем известного сериала «ужастиков» Resident Evil, в 1999 году выпустили в свет первую часть Dino Crisis для PS one, а в 2000 году – на PC и Dreamcast. Проще всего сюжет, да и геймплей заодно, описать как «Resident Evil встречается с Jurassic park». На секретном острове, в секретной лаборатории, ученые рабо-

Primitive Wars: Legend of the Land

Еще одна RTS, неведомым образом угодившая на обложку 112-го номера «СИ», удостоившаяся рецензии на страничку за авторством великого и ужасного Назарова и 28 баллов (в овеянном легендами 2002 году оценки в журнале выставляли сразу четыре редактора). Рептилии в игре были лишь одной из рас, наряду с демонами, людьми и эльфами, а игровой процесс замечательно охарактеризовал герр Поморцев: «Классическая RTS. По крайней мере, не хуже остальных – жаль только, что она не вышла лет эдак пять назад».

Jurassic Park: Survival (PS2)



ТИРАННОЗАВР – САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ «ЗЛОДЕЙ» СРЕДИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР ПРО ДИНОЗАВРОВ.



SD®
Your partner for business

Ноутбук SD® QW 36

SD® на базе
технологии Intel® Centrino™
для мобильных ПК

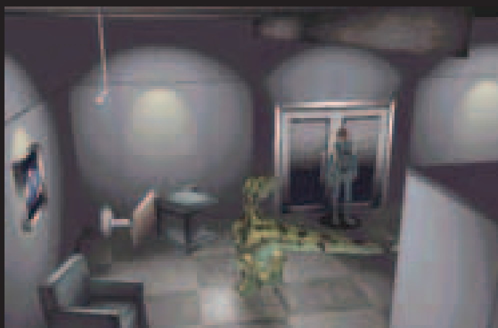


- размер и разрешение экрана 15.4" WSXGA+(1680x1050)
- встроенный проигрыватель (возможность проигрывания дисков без загрузки системы)
- устройство чтения карт памяти
- беспроводная сеть WiFi
- встроенный bluetooth
- сумка в комплекте

ГАРАНТИЯ **3** ГОДА

г. Москва "Цефей" (095) 730-0164 «Нобел» (095) 784-76-36 "HTI ltd" (495) 947-28-43, 741-13-88 "А.С.Гард тим" (495) 540-4180, (495) 540-4179 **г. Санкт-Петербург** «Нобел» (812) 259-85-57 **г.Иркутск** ООО "Фирма Билайн" (3952) 24-00-24 **г. Подольск** Системная Автоматизация торговли (27) 68-02-79 **г. Северодвинск** м-н "Техномир" (8184) 527-000, (8184) 52-80-94 **г. Архангельск** «Группа Север» (8182) 66-19-61 **г. Магнитогорск** «UCT» (3519) 27-89-01

www.sd2b.ru



Dino Crisis (PC, PS 2)



Turok: Evolution (GBA)



Инстинкт выживания (PC)

тали над секретным проектом. Как водится, случилась катастрофа, от которой должен пострадать целый мир. Нелегкая задача спасения человечества ложится на хрупкие плечи рыжеволосой дамочки по имени Регина и ее напарников-спецназовцев.
Суть игры – бродим по заброшенным лабораториям, отстреливаем динозавров, которых на нашу голову вывели ученые, и распутываем простенькие головоломки. Коварные рептилии, схлопотав очередь из автомата, театрально падают – язык на бок и глаза стеклянные. А проходишь мимо – набрасывается, зараза, со спины. Так что лучше не пренебрегать контрольным выстрелом в голову. Для особых фанатов припасен особый режим, где требуется убить как можно больше ящеров за ограниченное время. И выложить результаты на сайте разработчиков.
В том же 2000 году Capcom выпустила Dino Crisis 2 для PS one. В результате неудачного эксперимента научная база и прилегающий городок перенеслись на 65 миллионов лет назад, и Регина со товарищи отправляются в далекое прошлое, чтобы спасти непутевых ученых от доисторических тварей. Игровой процесс все тот же – стреляем ящеров, решаем задачки. Правда, за убийства теперь еще получаем очки (с бонусами за двойные убийства), которые тратим в специальных терминалах на оружие, бронежилеты и аптечки. Все это разбавляется разнообразными мини-играми: расстрел бешеного стада трицератопсов из пушки, гонки на танке, примитивный файтинг, доступный в секретном режиме Extra Crisis…

Версия для PC вышла лишь спустя два года и могла похвастаться человеческим разрешением 1024x768x32 (в отличие от первой части, которую портировали «как есть», и выглядела она, прямо скажем, ужасно). Правда, на фоне приличных моделей и анимации размытые задники изрядно портили картину.
Dino Crisis 3 вышла в 2003 году только на Xbox, и действие ее перенеслось… в далекое будущее. В роли бравого командира галактического спецназа игрок проникает на колонизационный корабль, исчезнувший 300 лет назад и внезапно объявившийся в обитаемом космосе. Задача – разобраться, что произошло, и найти выживших. Трудности – динозавры всех мастей, вдобавок генетически модифицированные. Ну а помогут верные напарники, широкий выбор оружия и реактивный ранец. Интересно было также смещать целые секции корабля, открывая доступ в ранее неисследованные уголки. ■

Инстинкт выживания

Если бы этот проект имел чуть более завершенный вид, то желанная награда «Самый нестандартный проект КРИ 2006» была бы в кармане AlterLab Development. И вполне обоснованно. Где еще вам предложат влезть в шкуру динозавра и реально почувствовать, каково это – быть стремительным хищником или неповоротливым пожирателем зелени. В процессе игры вы будете набирать очки опыта, которые необходимо распределять по уникальному для каждого вида «дереву способностей», что в итоге превращает молодую особь в матерое животное. Предполагается, что игра отобразит эволюцию животного мира от мезозойской эры (более 100 млн. лет до н.э.) до наших дней. Но как это будет реализовано, пока непонятно. А в силу бурного развития онлайновых игр, «Инстинкт выживания» вообще может превратиться в экзотическую MMORPG.



А ЕЩЕ ИЗ «УЖАСНЫХ ЯЩЕРОВ» С МИНИМАЛЬНЫМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ МОЖНО ДЕЛАТЬ ИНОПЛАНЕТНЫХ МОНСТРОВ.

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

Игровой вариант киноблокбастера Питера Джексона, как и оригинал, просто кишит динозаврами и прочими древними животными. Возможно, на острове Черепа были и мирные особи, но в угоду законам жанра вам, за редким исключением, будут встречаться одни лишь кровожадные твари. Пожалуй, на сегодняшний день – это лучшее компьютерное воплощение доисторической реальности. Чего только стоят встречи со стадом диплодоков, сносящим все на своем пути, или преследование парой величественных Тирексов утлого плотика с вашим героем! Не следует забывать и про возможность лично приложить руку к вымиранию видов, как от первого лица с карабином наперевес, так и от третьего – за могучего обезьяна.



Dino Crisis 2 (PC, PS 2)



Dino Crisis 3 (Xbox)


DAXTER
100%
эффективность
в борьбе с паразитами
7+
PSP



В MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON ВЫ ВСТРЕТИТЕ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВСЕЛЕННОЙ. ЭТО БОЛЕЕ 60 БОЙЦОВ!

Mortal Kombat – настоящая легенда мира файтингов.

Mortal Kombat: Armageddon

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	2 октября 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.mkarmageddon.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Mortal Kombat – настоящая легенда жанра файтингов. Много лет назад Эд Бун и Джон Тобайес создали достойную замену Street Fighter II, использовав реалистичную графику вместо рисованной и сделав акцент на жестокость поединков и знаменитые кровавые добивания. Шли годы, платформы сменяли друг друга, трехмерная графика стала стандартом. Сериал Mortal Kombat жил и развивался в соответствии с веяниями моды, но после выхода Mortal Kombat 3 в нем словно что-то сломалось. Мрачная кровожадность второй части ушла в небытие, а вслед за ней исчезли выверенный игровой процесс и действительно интересный набор персонажей. После очевидного провала Mortal Kombat 4 и невразумительных боевиков в мире МК казалось, что сериал должен вовсе сойти со сцены, уступив место Tekken и Virtua Fighter. Но у издательства Midway были другие планы – нежданно-негаданно ее работники взялись за ум и начали делать приличные игры. Возрождение Mortal Kombat началось с крепкого середнячка Mortal Kombat: Deadly Alliance, продолжилось в великолепном Mortal Kombat: Deception. И даже новый «боевик в мире МК», Mortal Kombat: Shaolin Monks, с лихвой оправдал ожидания геймеров! Можно сколько угодно выгова-

О ГЕРОЯХ

Я, если честно, совершенно не понимаю, по какой причине разработчики файтингов так прижимисто относятся к добавлению новых героев в свои игры. А уж вычеркивание того или иного бойца из списка – и вовсе форменное издевательство. Причем возвращение его в псевдосиквеле превозносится как огромный подарок геймерам. Конечно, с количеством героев иногда перебарщивают – как в Capcom vs. SNK – и концепция «секретных персонажей» (кстати, тоже впервые предложенная именно в Mortal Kombat!), которых нужно «открывать», мне нравится. Но если уважаемые разработчики хотят высоких продаж, пусть озаботятся должным количеством героев. А то смешно – Dead or Alive считается «файтингом про девушек», а бойцов женского пола в нем меньше, чем в большинстве других игр жанра. В том числе, и Mortal Kombat. И провал Mortal Kombat 4 был обусловлен во многом и тем, что разработчики вырезали большую часть старых героев, заменив их новыми. А успех последующих – тем, что все ключевые персонажи там есть.



ВАМ ВСТРЕТЯТСЯ ВСЕ БОССЫ ВСЕЛЕННОЙ МК, ВКЛЮЧАЯ КИНТАРО, ГОРО И МОТАРО. НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ ПРОСТО ОГРОМНЫ!

Возрождение Mortal Kombat началось с крепкого середнячка MK: Deadly Alliance...

ХИТ?!

ЗА:

- Отличный набор игровых режимов (включая онлайн).
- Более 60 героев – никто не забыт!
- Интересные нововведения в боевой системе.
- Уникальный для файтингов режим создания собственных персонажей.
- Усовершенствованная система смертельных добиваний (fatality).

ПРОТИВ:

- Слабая, по сравнению с лидерами жанра, графика.
- Странная анимация.
- Сомнения по поводу сбалансированности геймплея.



СЛЕВА – СОЗДАННЫЙ ЖУРНАЛИСТАМИ НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ СО СВОИМ СТИЛЕМ БОЯ.


УВЫ, НО УРОВНИ В РЕЖИМЕ KONQUEST КАЖУТСЯ ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПУСТЫМИ.



МОЖНО ПОДОБРАТЬ ЦВЕТ ВОЛОС, ФОРМУ ГРУДЕЙ, НОСА, ГУБ, – ЧТО УГОДНО!

Эд Бун, Midway:

« Реакция на мини-игры (шахматы и puzzle-режим в Mortal Kombat: Deception) была очень теплой. Они помогли нам выделиться на фоне других файтинг-сериалов, которые от игры к игре меняют только количество персонажей и цифру в названии. Mortal Kombat всегда славился своими секретами и скрытыми бонусами, Armageddon не станет исключением – в нем геймеров обязательно будут ждать новые сюрпризы ».

ривать Эду Буну за прошлые ошибки, но он давно уже их признал и нашел новую формулу Mortal Kombat. И последним, лучшим, безупречным ее воплощением станет Mortal Kombat: Armageddon.

НАСТОЯЩИЙ ПРАЗДНИК ЖИЗНИ

Начнем с такого вот числа: 60. Именно столько бойцов будет в игре. Сюжет Mortal Kombat: Armageddon повествует о финальной битве между злом и добром во Внешнем мире (Outworld), на которую соберутся абсолютно все. Мертвые восстанут из гробов, о забытых вспомнят. Некоторые герои не принимали участие в Mortal Kombat со времен двухмерных частей, другие появлялись лишь в качестве неиграбельных боссов. Шива, Мотаро, Кинтаро, Горо и, конечно же, Шао-кан ждут вас с нетерпением. Эд Бун обещает, что все это великолепие будет обосновано сценарием (да-да, кто умер – тот и вправду вернется с того света!). Более того – Mortal Kombat: Armageddon ответит на все вопросы, закроет все сюжетные дыры и подведет итоги. Возможно, сериал Mortal Kombat продолжится когда-нибудь, но это окажется уже совсем другая «Смертельная битва».

НА СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ!

Знатоки файтингов наверняка вспомнят о Mortal Kombat Trilogy – игре на движке Mortal Kombat 3, где как раз были собраны все герои сериала. Собственно, это главное ее отличие от MK3. Так вот, Mortal Kombat: Armageddon – полноценное продолжение, и нововведений в нем – более чем достаточно. Основа боевой системы останется в неприкосновенности. Несколько стилей боя (в том числе и с оружием), между которыми можно переключаться, система комбо-брейкеров, возможность свободного передвижения в 3D – все, как в Mortal Kombat: Deception. Но Эд Бун обещает кардинально переработать систему джаглов (добивание подкинутого в воздух противника), причем вдохновение он явно черпал в рисованных 2D-файтингах и Dragon Ball Z: Budokai. Грубо говоря, подлетать враги после соответствующих ударов («лаунчеров» в терминологии файтингов) будут очень высоко, а ваш герой сможет подпрыгнуть и использовать богатый арсенал ударов и бросков прямо в воздухе. Посмотрите обязательно видео на нашем диске – поймете сами, как это замечательно. Обычно в 3D-файтингах добивать можно только стандартными приемами с земли, и выглядит это не вполне гармонично. Реализма игре новая система, конечно, не прибавит, но зрелищности – более чем. И сделает игровую механику куда разнообразнее, чем раньше. Другое, не менее важное, нововведение – система парирования. Если нажать определенную кнопку в точности, когда враг наносит удар, то герой уклонится от него и получит преимущество. Очень похоже на Guard Impact в Soul Calibur и перехват ударов в Dead or Alive, не находите?

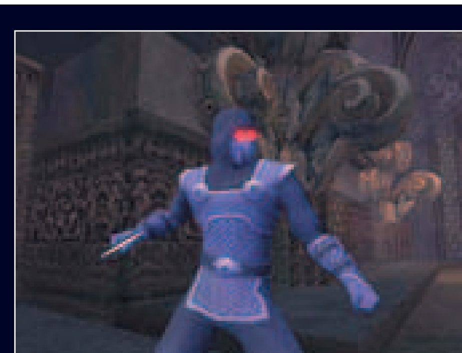
УБЕЙТЕ ДРУГА КРАСИВО!

И все же настоящий переворот Эд Бун собирается совершить в системе фаталити – смертельных добиваний противника. Она ведь толком не менялась со времен самой первой части! Раньше было

ОТЦЫ MORTAL KOMBAT

Эд Бун и Джон Тобайес – создатели самой первой части Mortal Kombat. Соответственно, это ведущий программист и ведущий дизайнер проекта. Эд Бун и по сей день продолжает работу над MK – играми, фильмами, телесериалом. Джон Тобайес покинул Midway в разгар работы над Mortal Kombat: Special Forces и основал собственную компанию Studio Gigante. Студия выпустила Tao Feng: Fist of the Lotus (2003) и WWE WrestleMania 21 (2005) эксклюзивно для консоли Xbox.







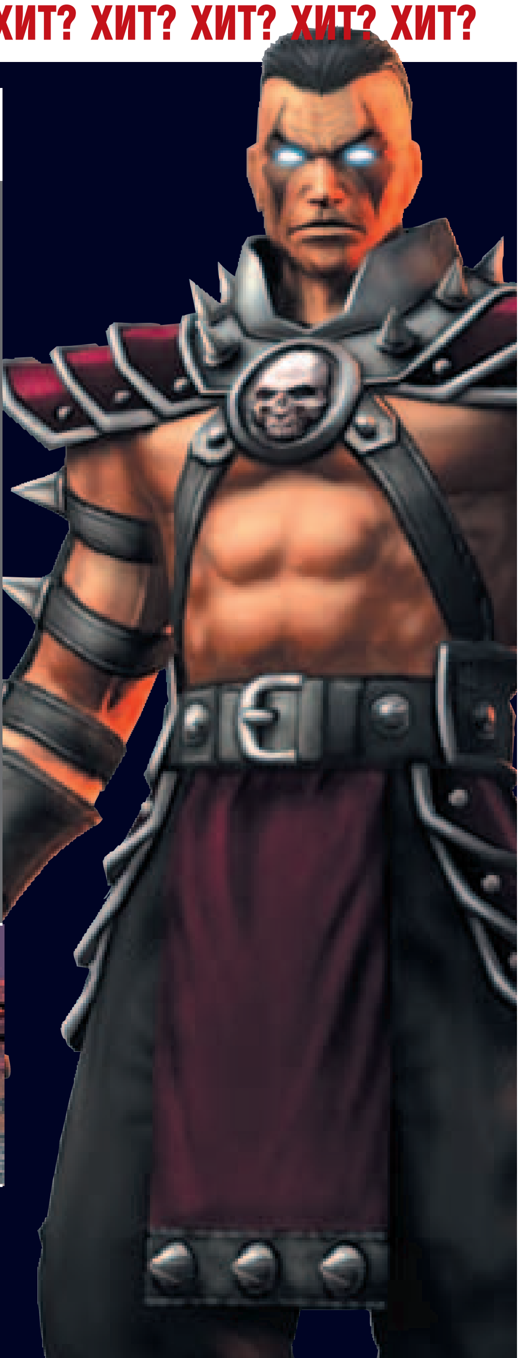
так: после появления надписи Finish Him геймер мог быстро ввести сложную комбинацию кнопок (у каждого персонажа – своя, да и не одна). Если получилось – герой демонстрирует красивое добивание противника. Так вот, в Mortal Kombat: Armageddon геймер будет творить свои собственные добивания прямо на лету! Секрет в том, что вместо парочки добивающих приемов на героя появятся десятки мини-фаталити, из которых можно выстраивать цепочки («комбо», если пользоваться файтинг-терминологией)! Очень в духе Mortal Kombat – даже сложно понять, почему до этого разработчики (и мы, журналисты) додумались только сейчас. Западной прессе уже продемонстрировали пример, когда боец сначала вырывает врагу глаза, затем пробивает грудную клетку и сжимает в кулаке сердце и, наконец, разрывает туловище пополам. На каждое действие – своя комбинация клавиш. Естественно, у каждого из персонажей будут и особые, присущие только ему варианты добиваний. Правда, не стоит думать, что вы быстро их все разучите. Разработчики знают, как привлечь дополнительное внимание к игре. Ведь во времена сумасшедшей популярности Mortal Kombat 3 в России особым почетом пользовались геймеры, наизусть помнящие комбинации фаталити для большинства бойцов, а также умеющие их быстро набирать в нужное время и в нужном месте. Последнее намеренно усложнялось разработчиками – и геймеры с радостью принимали брошенный им вызов, просиживая

ХРОНОЛОГИЯ ОСНОВНЫЕ ИГРЫ СЕРИАЛА

- Mortal Kombat (аркады, PC, GB, GG, MD, SNES, Sega CD) – 1992
- Mortal Kombat II (аркады, PC, MD, GB, GG, PS one, Sat, SMS, SNES) – 1993
- Mortal Kombat 3 (аркады, PC, MD, GB, GG, SNES, PS one, SMS) – 1995
- Ultimate Mortal Kombat 3 (аркады, MD, Sat, SNES) – 1995
- Mortal Kombat Trilogy (PC, PS one, Sat, N64, Game.com) – 1996
- Mortal Kombat 4 (аркады, PC, PS one, N64, GBC) – 1997
- Mortal Kombat Gold (DC) – 1999
- Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2, GC, Xbox, GBA) – 2002
- Mortal Kombat: Deception (PS2, GC, Xbox) – 2004
- Любопытно, что Ultimate Mortal Kombat 3 выйдет на Xbox 360 в рамках сервиса Xbox Live Arcade.

Если вам интересен мир Mortal Kombat, рекомендую заглянуть на самый лучший русскоязычный сайт на эту тему – http://fatality.pristavki.com.





ЕСТЬ МНЕНИЕ, ЧТО ВСЕ ГЕРОИ МК, ПРИДУМАННЫЕ В МК4 И БОЛЕЕ ПОЗДНИХ ИГРАХ, ПОЛЬЗУЮТСЯ КУДА МЕНЬШЕЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ, НЕЖЕЛИ «СТАРАЯ ГВАРДИЯ».



САМОЕ ГЛАВНОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ – БОИ В ВОЗДУХЕ В ДУХЕ DRAGON BALL Z.



В СЮЖЕТНЫХ РОЛИКАХ ИНОГДА ДАЕТСЯ ШАНС ПОВЛИЯТЬ НА ХОД СОБЫТИЙ.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

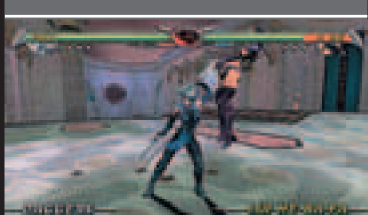




В РЕЖИМЕ KONQUEST ИГРА ПРЕВРАЩАЕТСЯ ИЗ ФАЙТИНГА В BEAT'EM UP.

MORTAL KOMBAT НА PSP

Об игре Mortal Kombat: Unchained для PSP пока известно немного. Мы знаем, что это порт Mortal Kombat: Deception с дополнительными аренами и персонажами, а также поддержкой мультиплеера по Wi-Fi (возможно, и Интернету). Говорят, что в игре появятся все герои не только из Deception, но и из Deadly Alliance. Непосредственно разработкой занимается команда Climax (не Эд Бун и его коллеги!), а выходит Mortal Kombat: Unchained в конце этого года. Возможно, что и одновременно с Mortal Kombat: Armageddon.



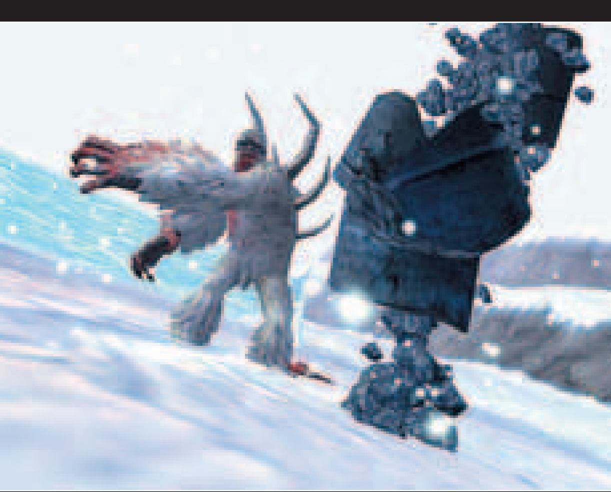
часами за игрой и упражняясь в сноровке. В Mortal Kombat: Armageddon система будет устроена так, что первое мини-фаталити в цепочке выполняется несложно, но на каждое последующее отводится все меньше и меньше времени. Довести дело до конца под силу только настоящим профессионалам... Наверняка люди, не очень разбирающиеся в Mortal Kombat, удивляются – почему такому «незначительному» элементу геймплея мы уделили много времени. Так вот, просто запомните: фаталити – это один из китов, на которых стоит Mortal Kombat.

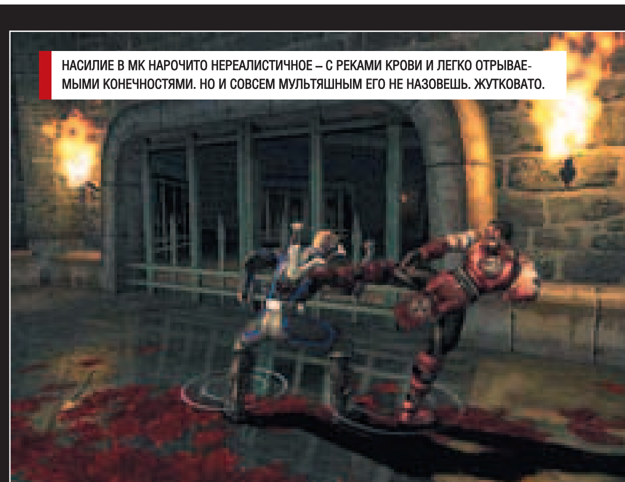
ДАЙТЕ ДВЕ!

Другим таким китом в Mortal Kombat, в противоположность всем файтингам, всегда был сюжет. Но если в ранних играх люди приходили в экстаз от нескольких экранов с текстом, то в последних Mortal Kombat разработчики пытаются ввести настоящий сюжетный режим Konquest – с огромным игровым миром, где можно бродить, общаться с NPC и выполнять их задания. В Mortal Kombat: Deception он был скорее пробой пера – как стратегический режим в Soul Calibur III. Все бои там, кстати, велись в файтинг-режиме, то бишь, один на один и на отдельной арене; а в свободном режиме можно было только ходить туда-сюда и нарываться на очередную битву. В Mortal Kombat: Armageddon в режиме Konquest нам предлагают вторую игру с уникальным геймплеем – потому что нет перехода между экраном исследования мира и дракой на арене, да и нападать на вас будут сразу несколько противников. То есть, нас ждет полноценный beat'em up в мире Mortal Kombat. Пока информация не подтверждена официально, но мне кажется, что вся эта часть делается на движке Mortal Kombat: Shaolin Monks. И если это так, становится ясно, почему Эд Бун говорит: «Mortal Kombat: Armageddon – это фактически две игры в одной». Действительно, никто не мешал Midway выпустить файтинг и beat'em up отдельно. Но, видимо, об имидже сериала и издательства нынешнее руководство компании печется больше, чем о сиюминутной прибыли.

НА АРЕНУ ВЫХОДИТ… ВРЕН!

Вы удивитесь, но Mortal Kombat нынче является наиболее продвинутым и современным файтинг-сериалом на рынке. Уже в Mortal Kombat: Deception появился полноценный сетевой режим; а единственный конкурент в этом плане – Dead or Alive. В Mortal Kombat: Armageddon предполагается поддержка онлайна, но никаких подробностей, кроме «больше и лучше», мы от разработчиков не дождались. Зато они рассказали о режиме kreate-a-fighter. Тоже, кстати, модная штука в современных файтингах. Создание собственных персона-





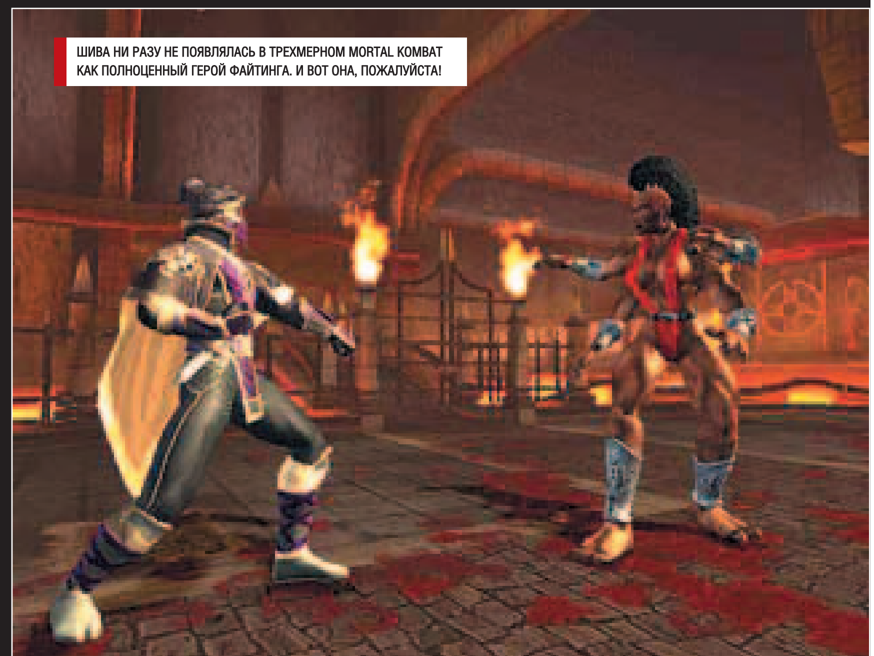
НАСИЛИЕ В МК НАРОЧИТО НЕРЕАЛИСТИЧНОЕ – С РЕКАМИ КРОВИ И ЛЕГКО ОТРЫВАЕМЫМИ КОНЕЧНОСТЯМИ. НО И СОВСЕМ МУЛЬТЯШНЫМ ЕГО НЕ НАЗОВЕШЬ. ЖУТКОВАТО.

Эд Бун, Midway:

« Все, что только есть в игре, мы хотим напрямую увязать с придуманной нами денежной системой. Проходя основной режим или Konquest, геймер будет зарабатывать очки, которые затем сможет потратить на что угодно. Например, на новые варианты внешности, приемы и спецатаки для custom-персонажей ».

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?




ШИВА НИ РАЗУ НЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ В ТРЕХМЕРНОМ MORTAL KOMBAT КАК ПОЛНОЦЕННЫЙ ГЕРОЙ ФАЙТИНГА. И ВОТ ОНА, ПОЖАЛУЙСТА!

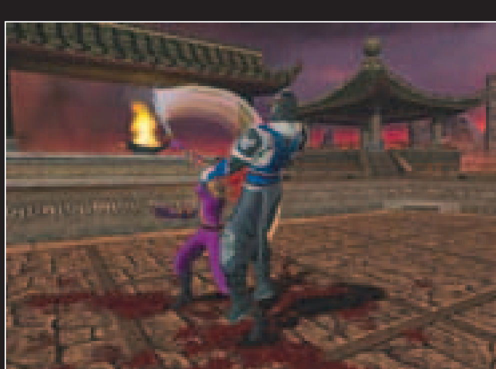
Эд Бун, Midway:

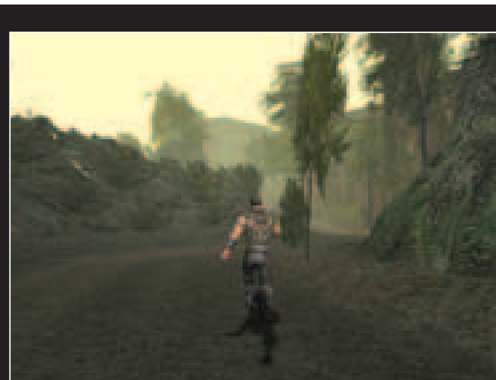
« Когда люди слышат слово «Армагеддон», они думают, что все в нем погибнут. Но хотя мы и собираемся поставить точку в сюжете, не уверен, что мы убьем всех персонажей. Mortal Kombat без Скорпиона и Саб-Зиро – то же самое, что Street Fighter без Кена и Рю ».

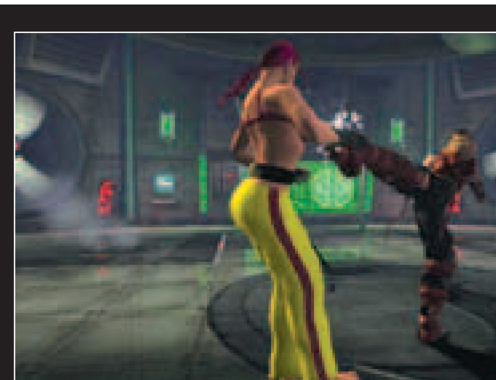
жей и модификация внешности готовых уже были в играх сериалов Tekken и Soul Calibur, но Mortal Kombat: Armageddon идет даже дальше Soul Calibur III. Ведь здесь можно не только смоделировать облик бойца (за образец Эд Бун взял симуляторы бокса и другие спортивные игры с аналогичным режимом), но и отредактировать список его приемов! На презентации игры прессе показали новоиспеченный стиль боя «Mykido», и он выглядел вполне внушительно. Геймер подбирает персонажу набор базовых приемов, их связки, а также самостоятельно придумывает комбинации для выполнения приемов! И, естественно, созданного персонажа можно будет использовать не только на своей консоли, но и в сетевых режимах. Сразу возникает вопрос о балансе между различными бойцами, и ответа на него у меня пока нет.

ПРАВДА ЖИЗНИ

Не отказываясь от только что сказанных хвалебных слов в адрес современного Mortal Kombat, нужно заметить, что даже Mortal Kombat: Deception – отнюдь не идеальный файтинг. Главная беда – геймплей плохо сбалансирован. Одни бойцы сильнее, другие – слабее. Есть «бесконечные» (вследствие глюков) связки приемов и прочие «прелести» файтингов, не прошедших полноценное тестирование. Mortal Kombat уже давным-давно не выходит на аркадных автоматах, и это тоже отразилось на стандартах качества. В современный Mortal Kombat играть очень интересно, есть смысл изучать приемы и тренироваться, можно даже устраивать любительские турниры, но полноценной киберспортивной дисциплиной он сейчас не является. Такой вот несерьезный файтинг с рейтингом «только для взрослых». Другой недуг – качество графики. Модели бойцов в Mortal Kombat: Deception хуже, чем у лидеров жанра, и в Mortal Kombat: Armageddon дело если и поправится, то незначительно. Анимация, опять же, всегда была несколько странной. Это «несколько» окупается интерактивностью и многоуровневостью арен, но не в полной мере. Взвешивая все доводы за и против, можно подвести итог. Да, Mortal Kombat: Armageddon станет настоящим подарком и поклонникам Mortal Kombat, и просто любителям зрелищных файтингов. Можно легко прогнозировать продажи в несколько миллионов копий. И все же главная смертельная схватка за звание лучшего файтинга на консолях нового поколения развернется уже в 2007-2008 годах. И тогда мы увидим, кто лучше всех умеет учиться на собственных и чужих ошибках. ■







«СИ» в Японии, заключит









Последняя порция наших интервью – настоящий подарок давним поклонникам видеоигр. Мы побеседовали с создателем классических хитов Street Fighter II и Final Fight. Йосики Окамото до сих полон энергии и готов потрясать индустрию своими шедеврами! Встретились мы и с продюсером культовой ролевой игры Disgaea: Hour of Darkness из компании Nippon Ichi. Поклонники JRPG и аниме во всем мире должны молиться на него! Ведь именно с Nippon Ichi связаны их надежды на массовую локализацию на Западе необычных японских RPG, вроде той же Atelier Iris или Generation of Chaos. Наконец, рассказ о CRI Middleware рассчитан на людей, интересующихся игровой индустрией как таковой. Если вы знаете, что такое Havok и Renderware, вам полезен будет рассказ о Sofdec и ADX.

часть третья,
тельная

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Компания:	**Game Republic**
Человек:	**Йосики Окамото**
Должность:	**Президент Game Republic. В прошлом – создатель Street Fighter II.**



По дороге в офис Game Republic в районе Мегуро мы рассказываем переводчице о Йосики Окамото – вводим в курс дела перед интервью. Любопытно, что это одна из тех легендарных личностей индустрии, о которых на Западе и в России толком не знают, и совершенно зря. Ведь он создал Street Fighter II – наверное, одну из самых популярных игр за всю историю! Окамото принимал участие в разработке еще нескольких десятков хитов – от Final Fight и Resident Evil до Auto Modellista и Onimusha. Успел поработать в Konami и Capcom, а ныне действует совершенно самостоятельно, как президент студии Game Republic. Первый проект – самурайский экшн Genji: Dawn of the Samurai, тепло принятый прессой по всему миру. Окамото – отнюдь не типичный японец-трудоголик, уткнувшийся в монитор. Он не стесняется камеры, не скупится на сомнительные шутки, заигрывает с переводчицей. И он не носит строгий деловой костюм! Все остальные знакомые нам японские разработчики, кроме Кадзунори Ямаути, ведут себя совершенно иначе. Отразилось это и в ответах на вопросы...



В МОЛОДОСТИ ЙОСИКИ ОКАМОТО НЕ СЛУШАЛСЯ СТАРШИХ. СЕЙЧАС ОН РУКОВОДИТ ОДНОЙ ИЗ КРУПНЕЙШИХ СТУДИЙ РАЗРАБОТКИ ИГР.

- Расскажите, пожалуйста, о начале своей карьеры в игровой индустрии.

- Моя история достаточно скучная, и вряд ли читателей она воодушевит. Ведь я попал в игровую индустрию совершенно случайно. Когда я заканчивал университет, то собирался работать дизайнером в самом обычном издательстве, вроде вашего «Гейм Лэнда». Как водится, разослал резюме везде. Работу-то я нашел, но только в Токио. Жил я тогда в Осаке и, что более важно, у меня была девушка. И она наотрез отказалась переезжать. Ругалась со мной – дескать, не выйдет у нас переехать, не потянем столичную жизнь. Просто кошмар! Я начал искать работу в родном городе, но было уже поздно – все вакансии разобрали. От отчаяния я начал штудировать все объявления подряд и наткнулся на телефон Konami. Тогда игровая индустрия была очень молодая, только-только появился Famicom, да и сама Konami была маленькой и бедной. И вот, когда я пришел на собеседование, мне сказали, что это игровая компания, а нужен им иллюстратор обложек и постеров.

- Мы слышали, что первой вашей игрой должны были стать некие гонки, но вы тайком от руководства компании сделали стрелялку про самолеты, Time Pilot. Как вам удалось провернуть это?

- Интересно, в России все журналисты такие дотошные? (*смеется*). Да, было такое дело. Когда я поступил на работу, Konami

была маленькой компанией в пригороде Осаки. Но вскоре штаб-квартира переехала в центр, а рядовые работяги остались в старом офисе. К боссам в гости я попал в рамках программы по тренировке новых сотрудников. Знаете, у нас принято обучать новых работников компании всему подряд, и у меня были курсы по продюсированию игр, по программированию – в таком вот духе. В один прекрасный день босс дал задание сделать симулятор школы автовождения. Уточняю – именно симулятор автошколы, а не гонки. Естественно, мне было скучно заниматься разработкой такой ерунды. И я воспользовался тем, что босс сидел в штаб-квартире, а непосредственно работа над игрой шла в другом офисе. Я украл личную печать начальника и поставил ее на дизайн-документе Time Pilot. Никто толком ничего не проверял, и я использовал все доступные ресурсы компании под свой проект. В итоге игра была завершена. Я очень боялся, что меня уволят, если история вскроется или проект окажется неуспешным, но все же надеялся на успех. Когда Time Pilot был доделан, босс узнал о нем и разозлился. Дескать, он строил большие планы на симулятор автошколы, а тут такая ерунда. Но я уговорил его отправить Time Pilot на тестирование в аркадные залы. Там игра приобрела такую огромную популярность, что даже до тогдашнего президента Konami дошли слухи. Он пришел к моему боссу и публично похвалил его. А этот негодяй ответил, что это его собственная идея, а «молодой Окамото только помогал». После такого я решил, что рано или поздно буду вынужден покинуть Konami.

- И после этого вы ушли в Capcom. Слушайте, вот вы создали Street Fighter II. А какие игры или, может быть, фильмы вдохновили вас? Ведь эту игру можно назвать первым в мире файтингом.

- Если ответить кратко, то первая Street Fighter. Но это, конечно, нечестно по отношению к вам. Так что слушайте. Первой Street Fighter я вообще не занимался, там работала совершенно другая команда. И эти люди в один прекрасный день собрали вещи и покинули компанию. А Capcom хотела сделать сиквел. В итоге он был поручен мне. Естественно, я не побежал сразу ваять продолжение. До начала работы мы провели масштабные маркетинговые исследования и выяснили, что рынку не нужен сиквел Street Fighter. На основе запросов геймеров мы сочинили концепцию нового проекта, который вам сейчас известен как Final Fight. Может быть, вы не в курсе, но поначалу он шел под кодовым названием Street Fighter 81. Вот только фанатам такая идея не нравилась – дескать, это хорошая игра, но никак не Street Fighter. Так родился новый сериал. После выхода Final Fight я взялся было за вторую часть, однако новые исследования показали: рынок созрел для Street Fighter II. Как видите, ничего не делалось на авось, все было строго продумано. Вы прекрасно знаете, что Street Fighter II был принципиально непохож на первую часть. Так вот, поначалу геймеры приняли игру плохо, не поняли ее. Это было очень сложное время для меня в компании, я едва удержался на своем посту. Но в итоге популярность Street Fighter II пошла вверх, и все обошлось. Почему Street Fighter II получился именно таким? Наверное, читатели разочаруются, но я просто хотел заработать больше денег для компании и себя лично. Игра призвана была оживить аркадный рынок, порадовать высокими доходами и издательства, и дистрибьюторов, и себя любимого, конечно. Способ – изменение подхода к оплате аркадных игр. В те годы за 100 йен можно было поиграть в среднем две минуты. Но цены на аренду росли, и хотелось начать получать больше денег с пользователей, не повышая стоимость одной игры. Поначалу я подкручивал уровень сложности, чтобы люди погибали и кидали новые монетки чаще, но геймеры это подметили, обиделись и стали избегать таких игр. Потом я попытался сделать автоматы более привлекательными – большими, красивыми, с дополнительными функциями, но это тоже не помогло. И тогда я предложил новую модель. В Street Fighter II можно играть вдвоем четыре минуты за две стойеновые монетки. Вопрос в том, как распределяется это время. Опытный геймер может продержаться долго, а новичок быстро выбывает. При этом соревнуются они не с компьютером, который может якобы или на самом деле жульничать, а друг с другом. Появился серьезный стимул проводить за игрой долгие часы, совершенствуя свои навыки. Профессионал может приходить в зал с одной монеткой, но его неудачливые соперники тратят в итоге огромные деньги и ни на что не жалуются. Такая схема обогатила аркадные залы, издательство Capcom и меня лично. Так что запомните: Street Fighter II – крайне успешный маркетинговый проект. Кстати. (*Обращается к Анатолию Норенко*). Вот возьмите вашу толстовку с надписью FCUK. Не знаю, воспринимается ли это слово в России так же, как в англоязычных странах. Но это осознанный и очень удачный маркетинговый ход для бренда French Connection. И в производстве игр мы занимаемся ровно тем же – зарабатываем деньги.

- Если уж говорить о зарабатывании денег, то в последнее время издательства все чаще продают лицензии на производство кинолент на базе сюжетов их игр. Что вы думаете о фильме по мотивам Street Fighter с Ван Даммом в главной роли и какие фильмы по мотивам игр вам нравятся?

- Не, мне не нравятся ни фильм Street Fighter, ни аниме Street Fighter. Однако я – большой друг Жан-Клода Ван Дамма! Он такой смешной! Однажды Жан спросил меня, какое английское имя мне бы подошло. Я ответил: «боку?», что означает «мне?», а Жан подхватил – «Боб?». С тех пор он меня всегда зовет именно Бобом. А если говорить о



других фильмах, мне нравится Tomb Raider. Там у главной героини такие, гм... достоинства... (*о них читайте в материале на стр. 178, – Прим. ред*)

- А расскажите, какие файтинги вам нравятся сейчас как автору Street Fighter II – двухмерные или трехмерные? Выживут ли двухмерные файтинги на платформах следующего поколения? Какие современные файтинги нравятся?

- Двухмерные файтинги вряд ли выживут – с точки зрения прибыльности и стоимости производства. У них традиционно невысокие продажи, а стоимость производства велика. В Японии делать такие игры экономически невыгодно. Быть может, компании в Китае или пусть даже в России, смогут сделать дешево хороший 2D-файтинг и окупить его производство, но сомневаюсь. Второй вариант – имитировать двухмерную графику трехмерной, как делает Capcom в Viewtiful Joe. Это пока работает.

Что касается новых файтингов, то каких-то любимых нет. Не надо думать, что великий Окамото играет только в Street Fighter II, а на остальное и не смотрит. Просто я потерял интерес к файтингам. Сейчас нравятся более спокойные игры – с сильным сюжетом, неспешным геймплеем. Например, тактические RPG.

- Как вы считаете, жанр файтингов сейчас вообще развивается? Какие новые фичи вы бы хотели увидеть в файтингах нового поколения?

- (*по-японски: какие они настойчивые, эти журналисты из России*...) Скажем так, жанр выживет. В Японии до сих пор популярны телепередачи о файтингах, вроде K-1. Но виртуальные единоборства вряд ли останутся в числе основных жанров, как это было до сих пор. Файтинги потихоньку начнут уходить в область игр для хардкорных геймеров, а на первый план выйдут совсем другие жанры. Я лично устал от файтингов и хочу создавать игры для людей среднего возраста, которые помнят Street Fighter II, но уже не играют в него. Для таких, как я сам.

- И какие у вас сейчас есть для этого возможности? Насколько велика ваша студия и как много проектов вы можете вести одновременно? Вообще, вы довольны тем, что ушли из Capcom?

- Сейчас я сам себе хозяин и не работаю в большой компании. Это замечательно. Зато то и дело возникают проблемы с финансированием. В крупных издательствах всегда есть куча соседних подразделений, на которые можно сваливать рутинную работу, а тут приходится все делать самим. Но мне очень, очень комфортно. Студия Game Republic состоит из 205 человек, разделенных на четыре команды. Я хочу в будущем иметь 500 человек и десять команд. Есть и план развития. Первая фаза – расширение. Моя компания обязана занять достойное место в индустрии. Грубо говоря, если я вдруг начну поддерживать консоль от Nintendo, то курс акций Nintendo должен подскочить, а журналисты – написать, что у приставки появились новые перспективы. Фаза номер два – работа над качеством игр. Вся индустрия должна знать, что если заказать проект мне, то он получится идеальным. И третья фаза – снижение стоимости разработки при сохранении качества. Сейчас мы расширяемся и потихоньку подбираемся к улучшению качества.

- Да, еще по поводу качества. В нашей рецензии на Genji: Dawn of the Samurai мы написали, что это игра легкая и короткая. Согласны ли вы с этой оценкой? Если бы появилась возможность изменить игру сейчас, стали бы вы этим заниматься?

- Оценка абсолютно верная. Но подумайте сами – мы делали игру для взрослых людей, которые хотят быстро и гарантированно получить удовольствие, а не умирать по десять раз за миссию. Конечно, в игре есть недочеты – мы их исправим в Genji 2. Но о Genji 2 мне пока ничего рассказывать нельзя, извините.

- И последний вопрос. Что вы думаете о PSP и DS, как насчет порта Genji: Dawn of the Samurai на PSP?

- Я заинтересован в разработке под PSP и DS. Но портировать Genji на PSP – это же слишком просто. Гораздо лучше сделать отдельную часть сериала специально для этой портативной приставки. Уж очень мне хочется взять реванш за не слишком высокие продажи PS2-версии.



ЧУНЬ ЛИ – ЛИЦО STREET FIGHTER II, САМОЙ ИЗВЕСТНОЙ ИГРЫ ОКАМОТО.



МИНАМОТО ЙОСИЦУНЭ – ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ GENJI: DAWN OF THE SAMURAI, ПЕРВОЙ ИГРЫ СТУДИИ GAME REPUBLIC.

Компания: CRI Middleware

Человек: Томонори Хаба

Должность: менеджер по маркетингу

Очень многие игры для современных платформ в своих вступительных титрах выводят два загадочных логотипа – Sofdec и ADX. Например, наш любимый Soul Calibur III. К издателям и разработчикам эти логотипы отношения не имеют. Так вот, компания CRI была создана в 2001 году выходцами из студии Sega AM2, специалистами по аркадным играм. Аккурат, когда сама Sega отказалась от Dreamcast и провозгласила курс на мультиплатформенность. CRI специализируется на разработке инструментария для игр. Но если Criterion делает графические движки, то CRI занимается кодеками для видео и аудио, а также средств по работе с ними.



ТОМОНОРИ ХАБА НЕМНОГО ЗНАЕТ РУССКИЙ. ГОВОРИТ, ЧТО УЧИЛ ЕГО В ШКОЛЕ. ЕГО «ЗДРАВСТВУЙТЕ, КАК ДЕЛА?» ПРИ ЗНАКОМСТВЕ НАС СЛЕГКА ШОКИРОВАЛО.

«Почему в играх нельзя использовать обычный MPEG?» – спрашиваем мы у Томонори Хаба. – «CRI Sofdec имеет свойства, которые идеально подходят именно для игр. Видео можно будет приспособить для любой существующей или перспективной консоли – вплоть до PlayStation 3, не задумываясь ни о чем, – с готовностью отвечает представитель CRI. – Инструментарий позволит проигрывать его в любом формате – на NTSC- или PAL-консоли, в любом разрешении. Естественно, поддерживается несколько аудио-дорожек с дубляжом и субтитры». На плазменную панель специально для нас выводится изображение с консоли Xbox 360, на которой запущена демонстрационная программа. «Вот, смотрите, как замечательно выглядит CG-видео из новой игры, использующей наши технологии, – хвастается Томонори Хаба. – А вот это кадры из аниме от студии Gonzo. Или вот, например, живое видео с канала NHK». Качество картинки, действительно, идеальное, благо она выводится в высоком разрешении – в формате HDTV. Так что, вне зависимости от того, появится ли для Xbox 360 привод для чтения HD-DVD или Blu-Ray, все равно в играх для него мы сможем насладиться суперкачественными видеороликами. То бишь, изображение в них в разы более четкое, чем в фильмах на DVD. И, благодаря высокой степени сжатия в Sofdec, влезет на игровой DVD не так уж и мало такого замечательного видео! Впрочем, главное достоинство кодека от CRI – его совместимость с различными графическими технологиями. Например, видео можно использовать в качестве текстуры на трехмерном объекте (впервые я это увидел в Space Channel 5 на Dreamcast) или совмещать с игровой графикой (вспомните магию в Grandia II). Это очень простой и крайне эффективный способ повысить зрелищность игры. Как бы ни был силен ее графический движок, все равно заранее отрендеренное на супермощных компьютерах видео будет красивее. Кроме того, ролик, закодированный с помощью Sofdec, может иметь альфа-канал, в котором записан параметр прозрачности. На презентации нам показали аквариум, в котором плавали удивительной красоты рыбки. Естественно, смоделировать это по-настоящему даже на Xbox 360 невозможно. Это была лишь текстура с видео. При этом главный герой мог заходить за аквариум, и сквозь воду его было видно. Я уверен, что большинство геймеров и не догадается, что реалистичность таких рыбок – отнюдь не заслуга железа Xbox 360.

Аудиокодек ADX также придуман специально для игр. Он хорошо сжимает звук и не требователен к ресурсам процессора – разработчики могут совершенно не беспокоиться о том, что где-то игра начнет заикаться. На презентации они сравнивали с MP3 – дескать, их детище куда эффективнее по всем статьям. Удобный инструментарий для разработки позволяет не думать о том, где лежат файлы со звуком и как они будут подгружаться с диска одновременно с другими данными. Кроме того, в ADX предусмотрена поддержка всех современных технологий трехмерного звука. Инструментарий сам заботится о многих вещах. Например, когда в игре начинается диалог с живым звуком, музыка на фоне приглушается автоматически.

В числе клиентов CRI – практически все разработчики игр. На полке в комнате для прессы – целые залежи дисков. Ninja Gaiden, Soul Calibur II, Gauntlet: Seven Sorrows, Mortal Kombat: Deception... «С нашей помощью создано более тысячи игр!» – хвастается Хаба-сан. Что ж, можно сказать, что их создатели сделали правильный выбор. И если в заставке новой игры вы видите сладкую парочку из Sofdec и ADX, знайте: это уж точно не самый плохой выбор.



ДАЖЕ В SOUL CALIBUR ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ТЕХНОЛОГИИ КОМПАНИИ CRI!



новая услуга

мы вместе

Каждому выгодно, когда мы вместе!
Почувствуйте, как здорово быть вместе! К тому же теперь это ещё и выгодно. Объединяйтесь с друзьями в одну группу общения! И чем больше группа – тем больше скидка для каждого.

Скидки до 50% на звонки внутри группы

Хотите узнать больше – наберите **0767**.

www.megafonmoscow.ru
507-7777

Подробности – в точках продаж.
ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.

МЕГАФОН
Москва

Компания: **Nippon Ichi Software**

Человек: **Сохей Ниикава**

Должность: **продюсер Disgaea, La Pucelle, Makai Kingdom, управляющий директор Nippon Ichi**



ЛАХАРЛ, ПРИНЦ МИРА ДЕМОНОВ. ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ DISGAEA: HOUR OF DARKNESS. МАЛЕНЬКИЙ И НЕОПЫТНЫЙ ДЕМОНЕНЫШ.



ЭТО ЧЕЛОВЕК ИЗ ОСАКИ. ГОВОРЯТ, ЧТО ОСАКА В ЯПОНИИ – ТО ЖЕ, ЧТО САНКТ-ПЕТЕРБУРГ В РОССИИ. ЛЮДИ ОТТУДА ДЕЛАЮТ ИГРЫ В ДУХЕ DISGAEA.

Офис компании Nippon Ichi располагается в Иокогаме, однако ее сотрудники любезно согласились приехать в Токио, чтобы пообщаться с журналистами из России. С нами встретился продюсер Disgaea: Hour of Darkness для PlayStation 2, самой известной игры от Nippon Ichi. К сожалению, на вопросы о своей RPG для PlayStation 3 он отвечать отказался, но у нас и без того нашлось немало интересных тем для беседы. Мы, правда, чувствовали себя немного неуютно – слишком сильно официальный костюм Сохея Ниикавы разнился с модным прикидом великолепного Йосики Окамото.

- Сразу признаемся: об истории Nippon Ichi мы ничего толком не знаем. Расскажите, как у вас все начиналось?

- Президент Nippon Ichi раньше работал в компании Sunsoft. В 1993 году он уволился, собрал группу единомышленников и основал собственную студию. Они назвали ее Prysm.

- А как Prysm превратилась в Nippon Ichi и почему?

- Prysm (призма) символизировала многогранность таланта ее работников. Но в 1995 году у компании сменился президент, и он хотел подобрать более понятное и амбициозное название. Ведь «Nippon Ichi» переводится как «лучшие в Японии»!

- Расскажите о стадиях развития компании. Ведь сейчас вы являетесь независимым издателем и в Японии, и в США. Пройден долгий путь, не так ли?

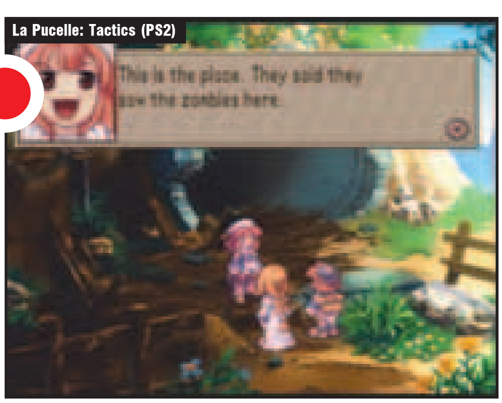
- Поначалу мы даже не были самостоятельным разработчиком игр! Мы лишь помогали другим студиям делать проекты для SNES. Уже после запуска PS one мы занялись своими играми. Действительно большой рывок вперед – разработка Marl Kingdom, первой RPG от Nippon Ichi. Эта игра задала направление нашего развития на долгие годы. Раньше ведь мы занимались в основном пазлами. Второй перелом наступил со стартом Disgaea: Hour of Darkness. Игра, рассчитанная исключительно на хардкорных геймеров, сумела добиться популярности и на Западе, и в Японии. Многие геймеры только тогда и открыли для себя нашу компанию. В Японии, если интересно, игра разошлась тиражом в 100 тыс. копий!

- Вы работали на Западе поначалу с Atlus, затем – с Mastiff, а в итоге открыли собственный офис. Почему вы меняли издателей и удобно ли вам теперь работать самостоятельно?

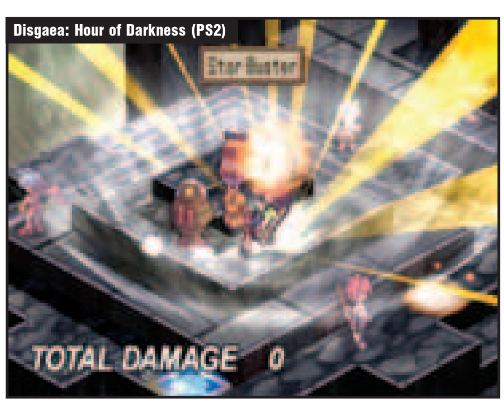
- Мы начали сотрудничать с Atlus еще во времена Marl Kingdom. Мы решили попробовать выйти на рынок США и попросили Atlus перевести игру на английский язык. (*Полное название – The Puppet Princess of the Marl Kingdom. В США она была издана, как Rhapsody: A Musical Adventure. – Прим. ред.*) Было это в 2000 году. Особого успеха Marl Kingdom в США не добилась, и продолжение вышло уже только в Японии. Прошло время, и в 2003 году мы попробовали еще раз – с Disgaea: Hour of Darkness. И попали, что называется, в яблочко. Нишевая японская RPG и в США разошлась тиражом в 100 тыс. копий! Мы увидели, что ситуация на рынке изменилась, наши игры востребованы, и в итоге решили открыть в США подразделение – NIS America. Что касается Mastiff, то мы с ним работали один раз, потому что Atlus отчего-то не захотел издавать La Pucelle.

- Сейчас ваш американский офис локализует еще и игры других японских разработчиков. Например, Atelier Iris: Eternal Mana. Собираетесь ли вы продолжить эту практику?

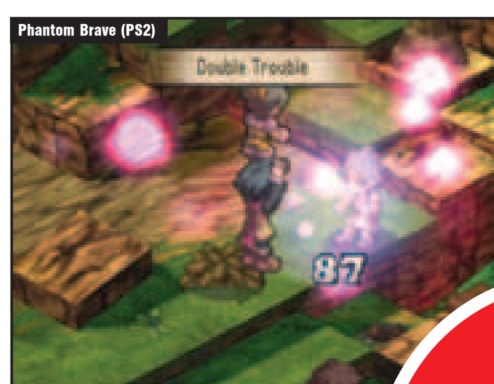
- Миссия компании Nippon Ichi – дарить геймерам всего мира по-настоящему уникальные игры. В нашем случае под «уникальными» мы понимаем проекты с красивыми анимационными роликами и качественной 2D-графикой. Обычно крупные издательства на Западе такими не занимаются, а мы эту нишу на рынке облюбовали. NIS America готово и впредь выпускать подходящие нам по духу RPG. Благодаря нам, американцы и европейцы могут насладиться этими замечательными игра-



La Pucelle: Tactics (PS2)



Disgaea: Hour of Darkness (PS2)



Phantom Brave (PS2)



Стратегии от Nippon Ichi

Сейчас издательство специализируется на жанре тактических RPG. Как правило, в таких играх сюжет достаточно схематичен, а акцент делается на пошаговые сражения с участием пары десятков персонажей. У игр от Nippon Ichi с сюжетом чуть получше, чем принято, но самое главное их достоинство – игровая механика. Разработчики умудряются в каждом новом проекте представить абсолютно новую систему боя! Естественно, она идеально сбалансирована, но не это главное. В обычных тактических RPG есть несколько простых формул, вроде «копья хороши против конницы» или «герои делятся на файтеров, магов и лекарей». И все. У Nippon Ichi все перевернуто с ног на голову – в одних играх нужно прокачивать оружие и экипировку, вместо героев, в других можно попасть «внутрь» любого предмета (хоть «лечилки!») и сразиться с его обитателями, в третьих почти все бойцы являются призраками и могут сражаться с врагами, вселившись в придорожные камни и кусты. И в этом «кошмаре» всегда очень легко разобраться, потому что все в играх сделано с умом, да и режим обучения хорош.

ми, а мы на этом неплохо зарабатываем. И все довольны.

- Игры, вроде Disgaea: Hour of Darkness и Phantom Brave, известны прежде всего своей 2D-графикой. Но, хоть они и красивы, многие пользователи считают их устаревшими и низкобюджетными. Собираетесь ли вы и в дальнейшем издавать только такие игры или же попробуете сделать дорогую трехмерную RPG в духе Final Fantasy?

- Пока у нас нет никаких планов на 3D-игры. Мы считаем, что Final Fantasy и иже с ними – это епархия Square Enix. У Nippon Ichi – свой путь. Мы хотим делать лучшие в мире 2D-игры. И нельзя считать двухмерную графику устаревшей. Она появилась раньше, чем трехмерная, это правда, но у нее все еще есть потенциал, и мы хотим раскрыть его до конца.

- Сюжетные сцены в ваших играх обычно иллюстрируются статичными картинками. Как насчет аниме? По-моему, это было бы здорово!

- Все зависит от конкретной игры. Иногда аниме-ролики уместны, иногда – совсем нет. В любом случае, анимационные сцены – не то, ради чего люди покупают игры вообще и наши игры в частности. Это всего лишь один из способов подачи сюжета, но не самый лучший или единственно верный. Конечно, геймерам нравятся аниме-сцены. Но это, скорее, приятный бонус к игре, чем принципиально важная ее часть.

- Все игры от Nippon Ichi, которые я проходил, отличаются изрядной долей юмора. Можно ли сказать, что это фирменный стиль компании?

- А какие именно вы видели?

- Disgaea, La Pucelle: Tactics, Makai Kingdom, но особенно – Disgaea.

- Да, Disgaea – она и вправду такая. Но поймите правильно, юмор в наших играх – не часть корпоративной политики. Дело в том, что я сам отвечал за сценарий всех этих игр и именно я принял решение сделать его смешным. Не знаю даже, как объяснять... вот ваша переводчица наверняка поймет меня. Просто я родился в Осаке, а жители этого города известны в Японии весьма специфическим чувством юмора. Я просто не мог удержаться от шуток в своих играх. Но не факт, что мои коллеги будут придерживаться той же политики. У них вполне могут получиться и игры с серьезным сюжетом. Так что не ждите от будущих игр компании того, что вы видели в Disgaea. Юмор – не часть фирменного стиля Nippon Ichi. Так и напишите в журнале!

- А что для вас лично важнее в играх – сюжет или геймплей?

- Геймплей, конечно. Сюжет – это тоже лишь приятный бонус к игре.

- Мы заметили, что вы постоянно экспериментируете с геймплеем. Внешне все игры выглядят одинаково. Неискушенный человек не отличит на скриншотах Disgaea от Makai Kingdom, но геймплей сильно меняется с каждым новым проектом. Собираетесь ли вы продолжать эксперименты или остановитесь на одном из вариантов, который признаете самым удачным?

- Я бы не стал называть это экспериментами. Мне больше нравится слово «вызов». Мы всегда хотим создать что-то новое, проверить свои силы и, в итоге, своей игрой бросить очередной вызов геймеру, его навыкам. И, конечно же, прекращать работу не собираемся. Мы не ищем какой-то идеальный вариант, нам нравится идти вперед, не останавливаясь.

- Все ваши игры последнего времени происходили в одной вселенной, есть перекрестные сюжетные ссылки, общие персонажи. А как насчет игр в принципиально другом мире?

- Да, можете ждать анонсов. Ведь нам очень нравится все новое. И это касается не только геймплея, но и антуража игр.

- Знаете, когда на Западе вышла Disgaea: Hour Darkness, геймеры были просто шокированы. Все журналы писали о возрождении жанра тактических RPG. Расскажите, какая игра оказала на вас влияние, когда вы делали Disgaea.

- Вообще-то, в Японии этот жанр зовется simulation RPG. И его эталоном считается игра Tactics Ogre. Конечно, она сильно повлияла и на Disgaea: Hour of Darkness. Но я хотел сделать что-то уникальное. Поэтому мы создали систему боя с нуля, не оглядываясь ни на какие чужие проекты, пусть даже очень успешные.

- Не думали ли вы о портировании своих старых игр на PSP? Я был бы просто счастлив увидеть Disgaea на PSP.

- Наверное, вы не в курсе, но мы уже издали в Японии на PSP несколько игр в жанре adventure. Но крепко думаем и насчет RPG.

- И последний вопрос. Когда я играл в американскую версию Disgaea, то был ошарашен, увидев на одном из уровней монстров с русскими именами. Например, там были Vladimir и Arina, а босса и вовсе звали Chernobog. Их добавили локализаторы из Atlus или в японской версии они тоже были?

- Арина действительно могла быть и в японской версии, но остальное – на совести локализаторов. Кстати, а кто такой Чернобог? Что-то не припомню я такого русского имени.

- Языческий бог, в которого в России верили до прихода христианства.

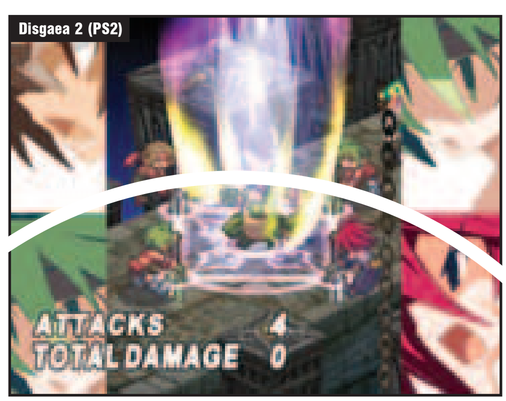
- Любопытно. (*Беседует с коллегой по-японски. Мы в этот момент гадаем, с кем жители Страны восходящего солнца встретятся лицом к лицу в Disgaea 3. С Перуном?*) Что ж, надеюсь, что российские геймеры на нас не обиделись. Передавайте им привет! ■



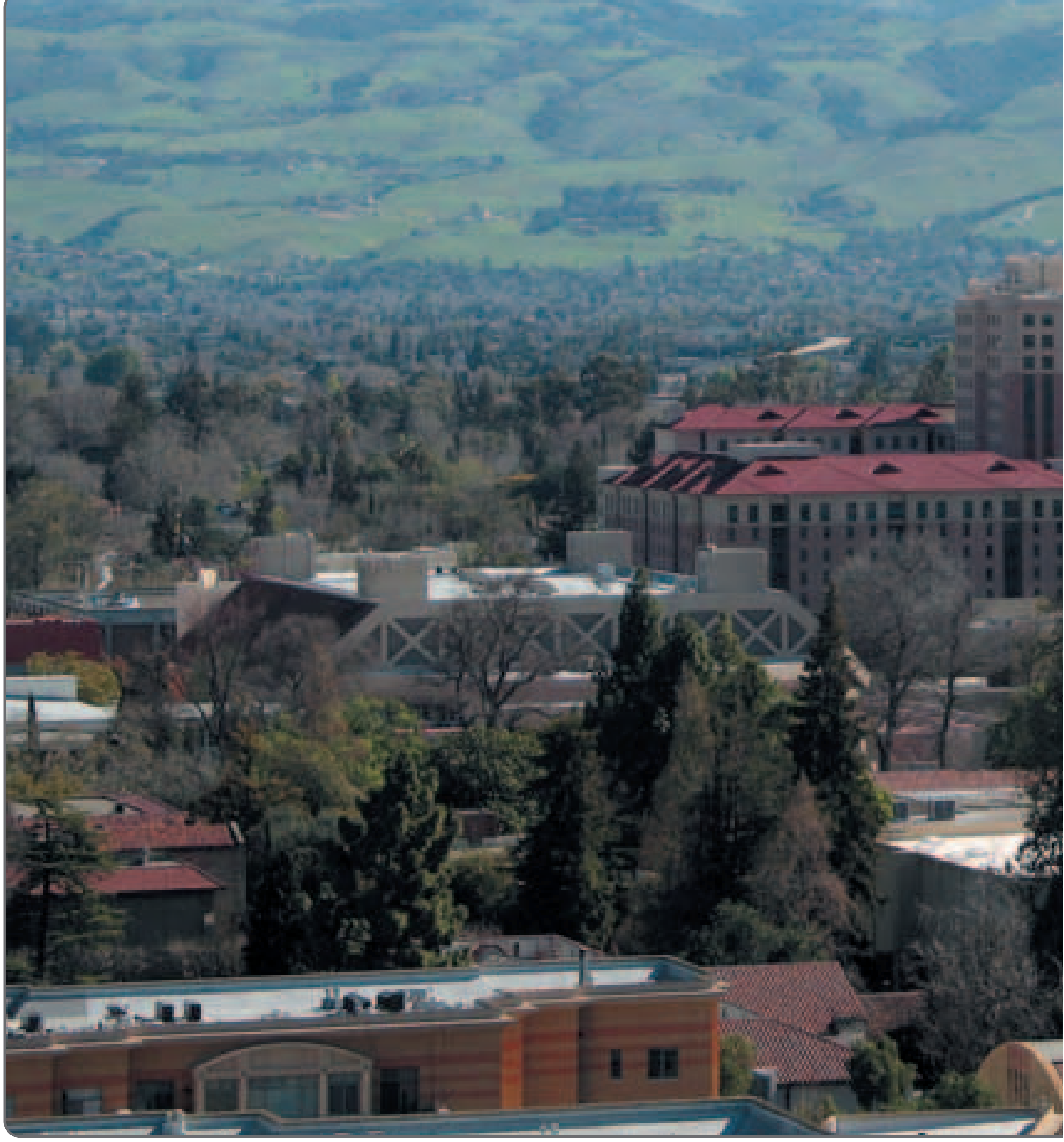
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome (PS2)



Disgaea 2 (PS2)



Disgaea 2 (PS2)



Действующие лица в хронологическом порядке

1 **Мишель Магуайер,** *вице-президент направления Strategic Marketing в CMP Game Group (организаторы GDC)*
2 **Винс Дези,** *президент Running With Scissors (серия Postal)*
3 **Том Холл,** *креативный директор King Isle Studios*
4 **Пол Стид,** *креативный директор Atari*
5 **Ричард Грей,** *совладелец Ritual Entertainment (SiN)*
6 **Кен Харвард,** *главный программист Ritual Entertainment (SiN)*
7 **Кацутоси Хата,** *президент Nikkei BP (организаторы Tokyo Game Show)*
8 **Кодзи Исиватари,** *Asia Advertising Agency (организаторы Tokyo Game Show)*
9 **Луи Касл,** *вице-президент отдела разработки Electronic Arts*
10 **Фредрик Линдгрен,** *директор издательского направления Paradox Interactive*
11 **Рэнди Питчфорд,** *директор Gearbox Software (Brothers in Arms)*
12 **Саймон Херли,** *продюсер Gearbox Software (Brothers in Arms)*
13 **Ян Ливингстоун,** *креативный директор Eidos*
14 **Пол Бакленд,** *президент Stainless Games (Carmageddon)*
15 **Сергей Орловский,** *президент Nival Interactive*
16 **Дмитрий Архипов,** *вице-президент «Акелла»*
17 **Дмитрий Бурковский,** *руководитель игрового направления «Новый Диск»*
18 **Алекс Ружинцев,** *директор бизнес-развития «Новый Диск»*



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ



Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Сан-Хосе – небольшой городок в Калифорнии, расположенный в 70 милях от Сан-Франциско. На первый взгляд, в нем нет ничего, кроме выставочного комплекса и окружающих его гостиниц. На второй взгляд... ничего не меняется. Выгодно это тем, что все прибывшие на GDC представители игровой индустрии никуда не разбегутся и будут постоянно пересекаться друг с другом. Однако в прошлом году конференция проводилась в Сан-Франциско – все-таки Сан-Хосе уже становится тесноват. И в 2007 году GDC уже вновь пройдет в городе огней, диско и чего там еще?



«Лобби гостиницы Fairmont во время GDC превращается для разработчиков в центр вселенной», – верно замечает Мишель, пока мы продираемся сквозь гудящую, жующую и пьющую толпу. Осторожно оглядываюсь по сторонам.

Старый приятель Винс Дези вальяжно развалился в кресле, закинув ноги на столик, и что-то усердно втирает мужчине, очень похожему на голливудского продюсера. Создатель скандального Postal, как всегда, отличился – все встречи он проводит в холле гостиницы, наплевав на покупку дорогостоящих билетов на конференцию. Сам при этом остановился у друга в пригороде Сан-Хосе.

«Да, в Сан-Франциско в прошлом году я такого не наблюдал, – пропускаю Мишель вперед, на улицу, – наверное, потому, что неподалеку от выставочного комплекса нет ни одной гостиницы и все разбредаются кто куда».

Концентрация игровых разработчиков, издателей и дистрибьюторов, собравшихся на GDC со всех уголков мира, превышает все разумные пределы.

«Привет, – кто-то теребит меня за руку. Мишель в это время уже кружилась в танце приветствий с неизвестными мне представителями игровой индустрии. – Как твои дела, старик?» – узнаю я в высоком и чудаковатом парне Тома Холла и закуриваю. – «Что новенького?» – «Ну, помнишь, я рассказывал, что мы задумали MMORPG, которая потрясет весь мир? Так и будет, но пока, к сожалению, не могу поделиться подробностями». – «Может, виски? У меня в номере есть», – надеясь выведать подробности, намекаю я. – «Эй, хэй, брат, ты чего? Соблазнить меня хочешь?»

И все-таки мы поднимаемся ко мне в номер, по пути Том рассказывает о полученной им на презентации Nintendo игре Brain Train for Adults для Nintendo DS. Он радуется, как ребенок, и делится впечатлениями от яркого выступления Сатору Иваты. У меня тут же в голове рождается проект с кодовым названием «Темная комната Норенко». Думаю, что буду заманивать в номер посетителей конференции и снимать на видео мини-интервью в спокойной и расслабленной обстановке.

Сказано – сделано.

Парковка перед центральным входом в гостиницу, вечно захламлен-

ЛУЧШЕЕ НА GDC

Организация International Game Developers Association (международная ассоциация разработчиков игр) выбрала победителей премии Game Developers Choice Awards. Представители IGDA в очередной раз напомнили о том, что «игры – искусство XXI века», а их разработчики ничуть не хуже звезд кино и музыки. Именно поэтому их награды выдаются не издательствам и не командам целиком, а конкретным людям. Полный список – перед вами.

■ Лучшая игра
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment)
Кендзи Кайдо, Ясухиде Кобаяси, Фумито Уэда

■ Лучший звук
Guitar Hero (Harmonix Music Systems / RedOctane)
Эрик Бросиус, Кассон Крукер (Eric Brosius, Kasson Crooker)

■ Лучший дизайн персонажей
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment Inc.)
Ацуко Фукуяма, Хитоси Нива, Сюнпей Судзуки, Фумито Уэда

■ Лучший игровой дизайн
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment Inc.)
Дзюнити Хосоно, Фумито Уэда

■ Лучшая технология
Nintendogs (Nintendo EAD / Nintendo)
Цутоми Канесиге

■ Лучший визуальный ряд
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment Inc.)
Кодзи Хасегава, Масанори Кадзита, Хиронобу Накано, Фумито Уэда

■ Лучший сценарий
Psychonauts (Double Fine Productions / Majesco Entertainment Company)
Тим Шафер, Эрик Волпау

■ Самая перспективная студия-новичок
Double Fine Productions (Psychonauts)
Каролина Эсмердок, Тим Шафер

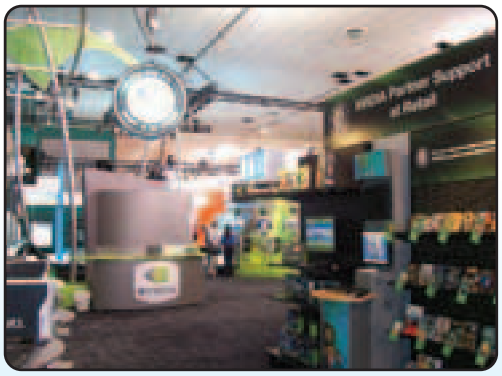
■ Самые инновационные игры
Guitar Hero (Harmonix Music Systems / RedOctane)
Грег Лопикколо, Райан Лессер
Nintendogs (Nintendo EAD / Nintendo)
Цутоми Канесиге, Хидеки Конно, Сигеру Миямото, Кийоси Мидзуки
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment)
Дзюнити Хосоно, Фумито Уэда

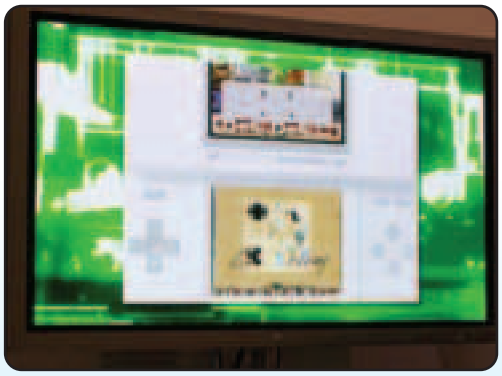
Отдельную премию Lifetime Achievement получил Ричард Гэрриотт, создатель Ultima Online.



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК SHADOW OF THE COLOSSUS ОТХВАТИЛ ГЛАВНЫЕ НАГРАДЫ GDC 2006.

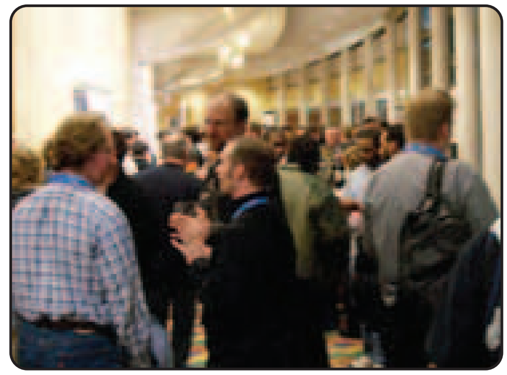
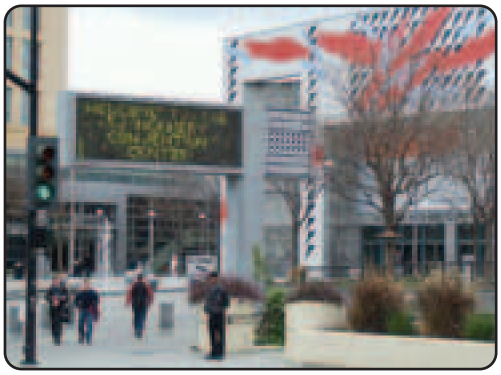






ная бычками, – вообще идеальное место для встреч и знакомств. Накануне объясняли с Левелордом какому-то обросшему щетиной разработчику, как правильно раскуривать сигару. Выяснилось, что это легендарный Пол Стид, в портфолио которого хиты разряда Wing Commander и Quake III: Arena. Пол сейчас работает креативным директором в Atari, выступает лектором на различных конференциях, даже написал книгу о дизайне. Выдал мне на камеру почти час живой речи и вынес из номера казенный стакан. С виски.
Такое ощущение, будто весь бизнес происходит именно в вечерние часы, когда все, устав от дневных лекций и семинаров, а также жесткого графика встреч, расползаются по близлежащим барам и выгуливают своих партнеров до потери пульса. И так все пять дней.
«У нас любой сотрудник имеет право голоса и может выносить на обсуждение свои идеи, – делится за ужином Кен Харвард, главный программист из Ritual Entertainment. – Именно поэтому, на мой взгляд, Sin Episodes получилась такой разноплановой и интересной».
Тут же узнаю, что коробочную версию Sin Episodes подрядилась издавать Electronic Arts, а цифровая дистрибуция будет осуществлена, как и намечалось, посредством технологии Steam от Valve. «Покажете игру завтра?» – интересуюсь я и получаю утвердительный ответ. Ричард «Левелорд» Грей в это время нудит: «Я был на всех E3, кроме самой первой, но я никогда не был на GDC. Это мой первый раз. Теперь я понимаю, почему я никогда не выбирался на эту конференцию. Куча разработчиков прилетает в небольшой город в Калифорнии и тратит кучу денег на еду и гостиницу, чтобы пообщаться с другими разработчиками и узнать все то, что можно прочитать в Интернете. Бред!» – «Ты неправ, – начинаю спорить я, – GDC задает тон игровой индустрии, именно здесь можно понять и прочувствовать, в каком направлении все будет развиваться дальше. Ну и новые знакомства никогда не бывают лишними».
«Ага, точно, пойдем в другой бар, за новыми знакомствами?» – переводит тему совладелец Ritual. Отказываюсь и иду в номер, спать – впереди еще один бесконечный день. В очередной раз отключаюсь на первых пяти минутах фильма Girl with the Pearl Earing. Утром – легкий завтрак и бегом на встречи.
Кацутоси Хата и Кодзи Исиватари, организаторы Tokyo Game Show, за ланчем рассказывают, что у них взаимное промо с GDC – хотят привлечь как можно больше иностранцев на свое ежегодное мероприятие в Токио. Когда я собираюсь расплатиться, господин Хата обиженно пытается вырвать у меня из рук счет, объясняя это тем, что мы для них очень важные клиенты. Благодарю партнеров, при этом чувствую себя неловко, что допустил такую ошибку. Всегда нужно помнить о менталитете собеседников.
В лобби гостиницы звонка мобильного телефона не слышно – к счастью, есть вибрация. На другом конце невидимого провода Луи Касл, вице-президент отдела разработки Electronic Arts, жалуется, что меня никак найти. Приходится объяснять, что









«О, Рэнди, мы общались по электронной почте, как там, кстати, поживает интервью, о котором мы договаривались месяца три назад?»

я в голубой толстовке, на которой крупными буквами написано FCUK. Смешно, но весь день проходить в деловом костюме мне не под силу. Фредрик Линдгрен из Paradox Interactive оказывается очень приятным собеседником. Наслаждается видом на Силиконовую долину, открывающимся из окна, и жалеет, что выбрался всего на пару дней. Показываю ему Lumines на PSP – Фредрик забывает о предстоящем интервью и суматошно давит на кнопки, время от времени поддакивая моему монологу о российской игровой индустрии.

На часах – одиннадцать вечера. Идти спать не хочется – вдруг пропустишь что-нибудь интересное. Пытаюсь высмотреть знакомые лица в баре гостиницы – иначе «упасть» никуда не получится. На освободившиеся столики тут же налетают коршунами жаждущие общения разработчики. Вижу Пола в компании незнакомых мне людей, подсаживаюсь, знакомлюсь. «Анатолий Норенко, (game)land». – «Рэнди Питчфорд и Саймон Херли, Gearbox». – «О, Рэнди, мы общались по электронной почте, как там, кстати, поживает интервью, о котором мы договаривались месяца три назад?» – зачем-то сразу нападаю я. Рэнди отводит взгляд в сторону и начинает оправдываться тем, что у него в почтовом ящике постоянно висит тысяча неотвеченных писем. Затем переводит стрелки на продюсера Саймона – мол, он вообще лучше разбирается в играх. Обмениваемся визитками, Саймон тоже приглашен в «темную комнату».

На другой день случайно знакомлюсь с Яном Ливингстоуном, креативным директором Eidos. Признаюсь, что грешен и являюсь большим поклонником Tomb Raider – потратил не один цент, чтобы собрать полную коллекцию сочинений Core Design о похождениях Лары Крофт. Ян, видя страсть в моих глазах, предлагает показать презентацию, которую он подготовил для GDC. Понимая, что такую возможность упускать нельзя, прошу его дать интервью для российских поклонников. Плюс один. Патрик Бакленд, создатель серии Carmaggedon, пугает своей внешностью – длинные волосы, круглые черные очки и борода в стиле участников группы ZZ TOP выдают его за помолодевшего Оззи Осборна. Кажется, что его речь, с британским акцентом и матом через каждое слово, можно слушать часами. Настолько все органично. Правда, на интервью так и не пришел. Видимо, имидж.

Что любопытно, такие международные мероприятия – еще и отличная возможность встретиться и пообщаться с соотечественниками. В Москве как-то реже получается. Сергей Орловский («Нивал»), Дмитрий Архипов («Акелла») с целой делегацией, Дмитрий Бурковский и Алекс Ружинцев («Новый Диск») – все усердно работали на благо игровой индустрии на Родине и, в конечном итоге, всех нас. Вообще, GDC в этом году посетили более 12 тысяч человек, так или иначе вовлеченные в игровую индустрию. Учились, обменивались опытом, знакомились да и просто общались с теми, кто понимает. Теми, кто в теме. Дорогого ведь стоит. Видеоинтервью со всеми упомянутыми персонами, по традиции, ищите на диске к журналу. ■


ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА
ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО ФУТБОЛУ
2006 ГОДА
ТВОЯ МЕЧТА.
ТВОЙ ЧЕМПИОНАТ.
PC DVD
FIFA WORLD CUP
GERMANY
2006
3+
www.pegi.info
EA SPORTS
EA SPORTS
WWW.EA.COM/2006FIFAWORLDCUP
3+
www.pegi.info
PC DVD
PlayStation.2
PSP
PlayStation Portable



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru





ЕСЛИ В СЛОВЕ «KELLER» «E» ЗАМЕНИТЬ НА «I», ПОЛУЧИТСЯ «KILLER». ПРАВДА, СМЕШНО?



НА САМОМ ДЕЛЕ МЕСТО В ВОРОТАХ КЛИНСМАНН В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ ОТДАЛ ЙЕНСУ ЛЕМАННУ, А НЕ КАНУ.

FIFA World Cup 2006



Нас обманули...

Каждый год EA Sports задолго до релиза демонстрирует скриншоты, на которых совсем не та картинка, что окажется в финальной версии игры. Первый вариант – идеальное изображение с первоклассной прорисовкой и несколько точек динамического освещения. Второй вариант – кислый комикс со статичными лицами футболистов и газоны с острой нехваткой пикселей. При большом желании в такой газон можно спрятать целый взвод спецназовцев. Доколе будешь ты, о EA Sports, злоупотреблять нашим терпением?

ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, GC, Xbox, Xbox 360, PSP
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	24 апреля

ОНЛАЙН:
http://www.easports2006fifaworldcup.com

Очередная игра от EA Sports, полностью посвященная крупному спортивному мероприятию, подоспела вовремя. Чемпионат мира еще не начался, а все самое интересное уже происходит: специалисты предсказывают результаты финального матча, букмекеры принимают ставки от фанатов Дэвида Бэкхема, покупатели сметают с полок магазинов ограниченный выпуск «золотой» газировки с портретами участников на этикетках. Уже сейчас можно скачать демо-версию FIFA World Cup 2006 и, установив специальный патч, разыграть весь турнир от начала до конца. Возникает вопрос: надо ли это делать?

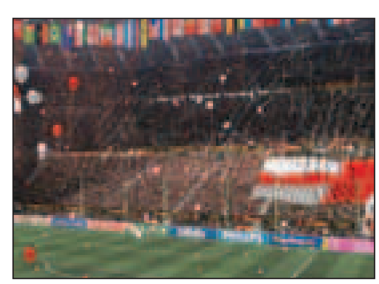
ОПЯТЬ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ

Ответ таков: если уж совсем невтерпеж, то можно и скачать. Хотя куда интереснее дождаться выхода полной версии и оценить достоинства (или недостатки) игры в полном объеме. Тем более, что когда этот номер «СИ» появится на прилавках, FIFA World Cup 2006 уже будет продаваться. Демо-версия предназначена для того, чтобы за пять минут определить, нужен ли вам компьютерный Чемпионат мира или лучше ограничиться просмотром телевизионной трансляции. Мы поиграли в демо-версию и поняли, что полная версия не только не отобьет у вас интерес к Чемпионату, но даже не сможет его как следует подогреть. FIFA 06 уже проделала всю рекламную работу за FIFA World Cup 2006. 22 футболиста, игрок, рефери, болельщики – итого 25. Что еще можно придумать?

КРАСИВЫЕ СЛОВА

Когда разработчики анонсировали FIFA World Cup 2006, они сообщили, что графика в игре будет идеальной. Поскольку демо-версии симуляторов футбола у EA Sports всегда получаются очень урезанными, а некоторые опции, в том числе графические, отсутствуют, оценить качество изображения невозможно. Чтобы проверить честность разработчиков, необходимо прибегнуть к маленькой хитрости: при помощи все того же патча, увеличивающего длительность игры, разблокировать меню настроек и выставить нужное разрешение и детализацию. Тогда-то вы и увидите, что все обещания вывести серию на новый графический уровень были просто набором красивых слов. Мы давно разучились верить EA Sports, чего и вам желаем. Скачать «облегченную» версию FIFA World Cup 2006, позволяющую поменять настройки детализации и выбрать скрытые команды, вы сможете на любом российском игровом сайте. ■





PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru





ТОРВАЛЬД – НЕ ТОЛЬКО СПЕЦИАЛИСТ ПО БЛИЖНЕМУ БОЮ. ПРИ ВОЗМОЖНОСТИ ОН ВЕСЬМА НЕПЛОХО СТРЕЛЯЕТ.



ХОТЬ МОДЕЛЬКИ ГЕРОЕВ И ВРАГОВ ГРУБОВАТЫ, АНИМАЦИЯ И СПЕЦЭФФЕКТЫ В ИГРЕ ВЕСЬМА СИМПАТИЧНЫЕ.

«Храбрые гномы: Крадущиеся тени»

GoG'и

Хотя «Храбрые гномы: Крадущиеся тени» победила в номинации «Лучшая игра без издателя» на КРИ 2005 – награда, обычно достающаяся дебютантам, – это далеко не первая, и даже не вторая игра студии GameOver-Games. Основанная в 2000 году, она уже выпустила больше десятка коммерческих проектов. Пускай малобюджетных и незамысловатых – зато для своей категории вполне неплохо продающихся на Западе, чем не могут похвастаться многие и многие отечественные команды.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	GameOver-Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 3 ГГц, 1 Гбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/bd_ru

На недавней КРИ 2006 пресс-конференцию, посвященную Heroes of Might and Magic V, самым наглым образом прервали два неизвестных в масках. Бандиты, угрожая оружием, заставили ведущего запустить ролик об игре «Храбрые гномы: Крадущиеся тени». По окончании просмотра преступники скрылись, но биография Гоши-«Банкомата» (он же Фафнир) столь заинтересовала присутствующих, что внимание журналистов на некоторое время переключилось с притулившихся в уголке создателей «Героев» на Данила Красильникова из GameOver-Games, который охотно отвечал на вопросы.



При первом взгляде хочется обозвать «Храбрых гномов» детской забавой – умильные персонажи, пасторальные пейзажи, сбор каких-то кристаллов… Но такая категоричность сродни предвзятому отношению отдельных граждан к консолям, как к примитивному развлечению для лиц дошкольного возраста. Была ли Lost Vikings, заимствования идей которой разработчики и не скрывают, пустым развлечением? А обласканная прессой Psychonauts? Более честно, наверное, признать, что на PC выходит очень мало качественных платформеров, и мы просто от них отвыкли. Возможно, истреблять жучков-пауков, нажимать на рычаги, прыгать по скалам и собирать золотые монетки – не самое увлекательное занятие на свете, но когда тем же занимается Лара Крофт или герой кровавого слэшера, ни у кого отторжения это не вызывает. Братья-гномы не могут похвастаться соблазнительными формами или десятками комбо-ударов, зато прекрасно дополняют друг друга. Своевременное переключение между героями и использование их способностей – основа геймплея. Здоровяк Торвальд застрял у ворот? Более ловкий Фафнир перемахнет через стену и



найдет кнопку для поднятия решетки. Нужно избавиться от вражеского наблюдателя на воздушном шаре? Воин с легкостью расстреляет его издалека – только вот все в округе будут знать местонахождение гномов. А маг незаметно прокрадется к веревке, которой шар привязан к земле, перережет ее – и наблюдатель улетит куда подальше. Враги разнообразны, а уровни велики, как число вариантов их прохождения. Но главный козырь разработчиков – незлобный и приятный юмор, которым наполнены все диалоги. Перебранки гномов, подтрунивание над «великими героями» со стороны гоблина-торговца, шутки по поводу жанровых штампов в духе Bard's Tale, кровожадные пигмеи на паровом танке и NPC-волшебник в шляпе с надписью Wizzart – если создателям удастся выдержать стиль до конца, нас ждет пускай не самый хитовый, но уж точно самый смешной отечественный проект. А это, согласитесь, тоже немало. ■



БЕЗ КРЫЛЬЕВ ИНДЕЕЦ ЛЕТАЕТ НЕВАЖНО... НО ВЕДЬ МОЖНО ДОСТАТЬ И КРЫЛЬЯ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX 360 | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

HoopWorld

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Streamline Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Streamline Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.hoopworldgame.com

Вам не кажется, что современный баскетбол скован излишними правилами? HoopWorld объявляет баскетбольный беспредел!

Когда у современных консолей появились жесткие диски, модемы, клавиатуры и мыши, общественность загудела. Горячие головы предрекали сращивание приставок с компьютерами и, как итог, смерть последних как игровой платформы. Идут годы, PC вовсе не спешит в могилу, а Xbox 360 и PlayStation 3 по-прежнему не умеют работать с текстами в Word и картинками в Photoshop. Тем не менее, технологии не стоят на месте и кое-что у «персоналок» консоли все-таки заимствуют. На примере HoopWorld преемственность особенно заметна.

НОВЫЙ БАСКЕТБОЛ

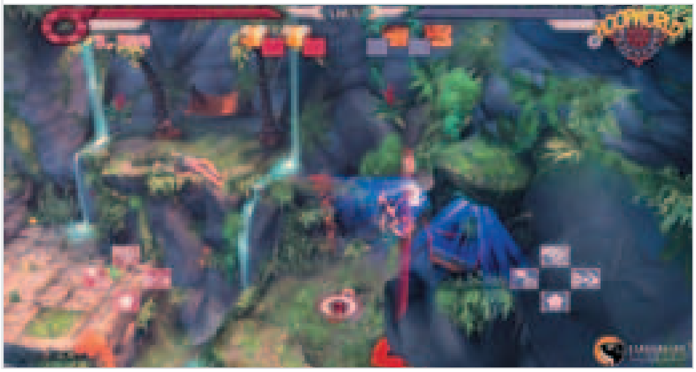
Игра органично вписывается в семейство Xbox Live Arcade, представители которого распространяются по Сети. За HoopWorld не придется бежать в магазин, достаточно подключиться к Xbox Live и подождать, пока пятьдесят мегабайт информации перекочуют на винчестер. Несмотря на подозрительно скромный объем, у детища Streamline есть все шансы выбиться в хиты. Баскетбол без правил обязательно обретет поклонников!

По ту сторону экрана не найти громких фамилий, символики известных клубов и прочей дребедени, приличествующей «серьезному» баскетбольному проекту. Но матчи с участием восьми ярких, гротескных персонажей запомнятся не хуже игры Джордана и О'Нила. Ведь местный баскетбол разительно отличается от традиционного! Где это видано, чтобы команды состязались на открытом воздухе, да еще среди экзотических джунглей, мрачных каменоломен, извилистых каньонов, а то и вовсе на деревьях!

Ошеломительный антураж – только верхушка айсберга. Streamline преобразила саму структуру игры. В HoopWorld, например, приветствуются силовые приемы. Начистить сопернику физиономию или поджарить его сгустком огня – первейшее дело каждого игрока. Помимо боевых умений «властелины мяча» располагают и вполне мирными навыками (скажем, крылья позволяют выше прыгать и дольше оставаться в воздухе). Снабдить членов команды необходимыми качествами можно перед началом матча.

Добавки?

В матчах HoopWorld соревнуются две команды, от каждой представлено по три игрока. Участники набирают баскетболистов из восьми героев и снабжают подопечных разнообразными навыками, так называемыми Move Enhancing Item (MEI). Удачная комбинация умений – верный путь к победе. Разработчики обещают исправно пополнять коллекцию MEI, выкладывая на официальный сайт все новые и новые трюки. Пока не ясно, придется ли любителям экстремального баскетбола платить за эти добавки. Памятуя о недавнем опыте The Elder Scrolls IV: Oblivion, очень даже может быть. Кроме MEI студия намеревается подкармливать общественность полезными советами, и вот они-то точно будут бесплатными.



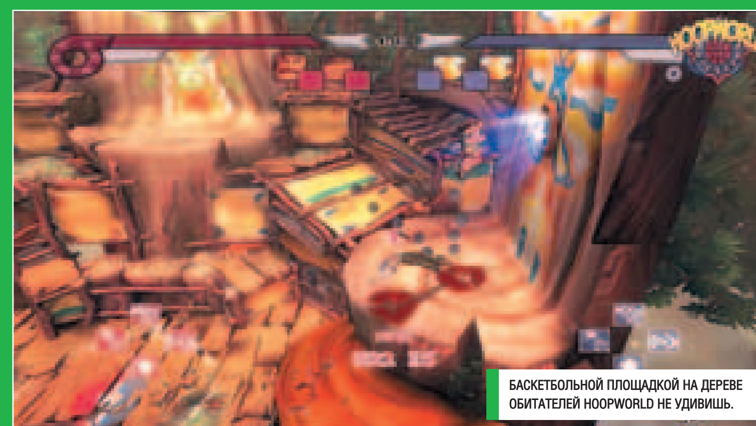


НИКАКОЙ ДИСКРИМИНАЦИИ! В МАТЧАХ НА РАВНЫХ УЧАСТВУЮТ И МУЖЧИНЫ, И ЖЕНЩИНЫ. ДА ЧТО ТАМ ЖЕНЩИНЫ, ТУТ ДАЖЕ РОБОТ ЕСТЬ!



НА МАТЧ ОТВОДИТСЯ ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ. «КРАСНЫМ» УЖЕ НЕ ОТЫГРАТЬСЯ.





БАСКЕТБОЛЬНОЙ ПЛОЩАДКОЙ НА ДЕРЕВЕ ОБИТАТЕЛЕЙ HOOPWORLD НЕ УДИВИШЬ.

Раз корзина, два корзина...

В Streamline решили, что для такого безбашенного баскетбола одной корзины никак не хватит. В игре насчитывается целых три вида колец. Обычная сетка служит для закрепления набранных очков и видна отовсюду. А вот золотую и черную корзины еще нужно найти – дизайнеры надежно прячут их от любопытных спортсменов. Так, на одной из «площадок» нужно сначала снести индейский тотем, потом запрыгнуть на ударивший из-под статуи гейзер, и только взлетев на струе, вы увидите золотое кольцо. Заброшенный в него мяч удвоит очки, готовые к передаче в «банк». В отличие от золотой, черная корзина не приносит дохода, зато изрядно вредит сопернику. Попавший в нее мяч снимает со счета противника энное число у.е. Таким образом, победитель и проигравший за один матч могут несколько раз поменяться местами. Вот только добраться до черной сетки еще сложнее, чем до золотой.



Победитель определяется количеством очков, набранных за отведенное время. Баллы присуждаются буквально за все: эффектный пинок под зад, красивый прыжок, виртуозный бросок. Однако наибольшую выгоду приносят комбо. Врежьте сопернику по почкам, заберите у него мяч, взвейтесь на два метра и загоните «трофей» в корзину – успех обеспечен. Правда, есть один нюанс. Если после всех этих пертурбаций вы промахнетесь, очки растают без следа – средства переводятся на счет только после гола. Интересные правила, насыщенный игровой процесс и, предположительно, отличный мультиплеер – неоспоримые достоинства будущей игры. Streamline дополняет их тонким балансом. По словам разработчиков, на каждый прием отыщутся свои контрмеры, а у любой способности, кроме ярких преимуществ, найдутся и недостатки. Те же крылья, даруя небывалую легкость, существенно «тормозят» спортсмена. Обычный игрок прыгнет, приземлится и побежит дальше. Крылатому же придется неторопливо планировать вниз.

МАЛ ДА УДАЛ

При более чем скромном «весе» HoopWorld выдает на удивление милую картинку. Правда, неясно, каким будет звук, если львиная доля объема уйдет под текстуры... Впрочем, Streamline что-нибудь придумает. Коллектив студии явно талантлив и трудолюбив, а для таких людей неразрешимых задач не существует. Жаль, разработчики еще не оценили свое творение в хрустящих банкнотах – даже приблизительная стоимость HoopWorld пока держится в секрете. А вот дату выхода назвали – «весна этого года». Весна, правда, уже на исходе... Ждем чуда или переноса сроков? ■



ИГРОВЫХ ПЛОЩАДОК ПОКА ЗАЯВЛЕНО ВСЕГО ЧЕТЫРЕ, ЗАТО ОНИ РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА И ТАЯТ МНОЖЕСТВО СЕКРЕТОВ.

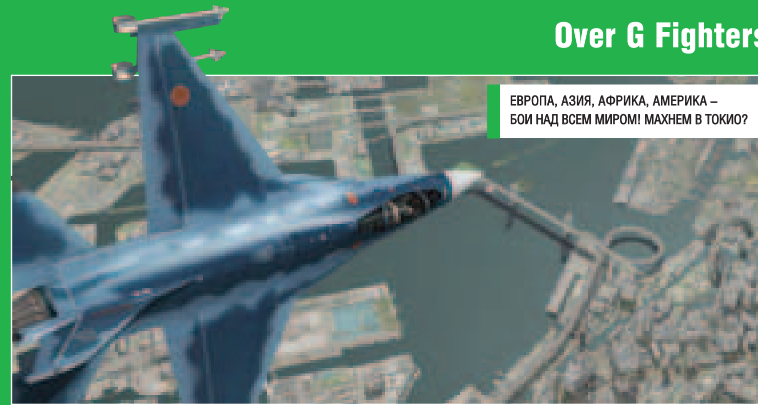
Нереальный движок

Скриншоты HoopWorld, мягко говоря, удивляют. Признаться, такой картинки от простой аркады, пусть даже анонсированной для Xbox 360, мы не ожидали. В полуспортивной игре разработчики использовали, ни много ни мало, Unreal Engine 2, снискавший популярность в самых зрелищных экшнах. Более того, программисты студии доработали графическое ядро, чтобы облик проекта соответствовал высоким стандартам новой консоли. И утрамбовали всю красоту в какие-то пятьдесят мегабайт? Кудесникам Streamline срочно нужен памятник!

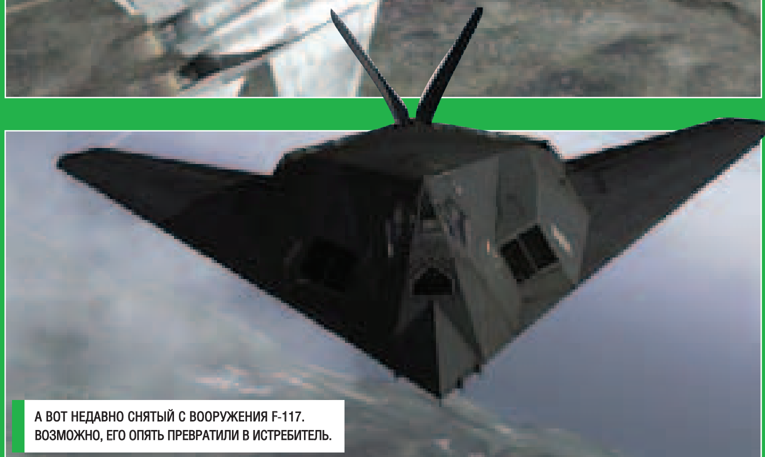




МИГ-29А – ЭКСПОРТНЫЙ ВАРИАНТ «ИЗДЕЛИЯ 9-12» С УПРОЩЕННЫМ БРЭО (РАННИЕ 80-Е). СКОЛЬКО ЛЕТ ДЕЛАЮТ ИГРУ?



ЕВРОПА, АЗИЯ, АФРИКА, АМЕРИКА – БОИ НАД ВСЕМ МИРОМ! МАХНЕМ В ТОКИО?



А ВОТ НЕДАВНО СНЯТЫЙ С ВООРУЖЕНИЯ F-117. ВОЗМОЖНО, ЕГО ОПЯТЬ ПРЕВРАТИЛИ В ИСТРЕБИТЕЛЬ.



«ПРОКАЧАННЫЕ» БРОНЕШТАНЫ ВЫГЛЯДЯТ УГЛОВАТО, НО ПРИБАВЛЯЮТ +4 К DEFENSE. НАВЕРНОЕ, ЗА СЧЕТ ХАРИЗМЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | **XBOX 360**

Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	flight action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Taito Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2006 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.ea-web.com

Over G Fighters

Xbox 360 обзавелся личным клоном Ace Combat – с замашками на RPG и симулятор.

Итак, недалекое светлое будущее. Мировое правительство печется о мировом благоденствии, а злобные мусульмане и не менее злобные коммунисты строят козни и злобно реют в мировых небесах. В ответ правительство направляет в небеса собственных орлов, и начинается свалка на восемьдесят миссий.

Over G Fighetrs можно описать как «Ace Combat в HDTV». Очевидно, графика – главное и единственное преимущество этой игры по сравнению с именитым предшественником. Конечно, пиарщики вовсю трубят про самый реалистичный симулятор и умопомрачительную графику, но посмотрим правде в глаза. Да, графика хороша – для приставки. То есть впервые в истории консольных леталок можно без труда различать показания приборов в кабине. Да, помимо «аркадной» есть и «реалистичная» модель управления самолетом, когда он может попасть в штопор. Но и только.

Интересной придумкой стало внесение в игру ролевого элемента.

С ростом опыта пилот будет лучше переносить перегрузки, дальше видеть, точнее стрелять – игра подстраивается под прокачку героя. Налетал десять часов, сбил сорок противников, и вот уже блэкаут наступает не на 8G, а только на всех 15-ти. Почти как в жизни?

Остается загадкой, как выбравшим «реалистичный режим» игрокам управлять самолетом, держа в руках лишь консольный геймпад. По степени несуразности это мало чем отличается от файтинга мышью. Рискнем предположить, что после непродолжительных экспериментов львиная доля игроков вернется к старой доброй «аркаде». Остальным придется ждать появления в продаже нормального авиаджойстика.

Но это все проза, а где же поэзия? Извольте. Модельки самолетов красивые, пейзажи под крылом симпатичные, взрывы яркие, ракеты не кончаются – чего нам еще для счастья? Разве что музыки. Но музыки нет принципиально; чуть слышно гудят двигатели, соблюдается четкая радиодисциплина – без присущей Ace Combat болтовни в эфире. Если это такая дань симуляторам, хоть бы аркадных игроков пожалели.

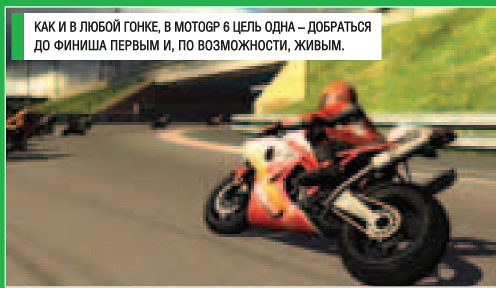
Если у вас есть Xbox 360 и вы любите летать, обязательно дождитесь Over G Fighetrs. Но вот покупать ли консоль ради этой игры? Скоро узнаем. ■



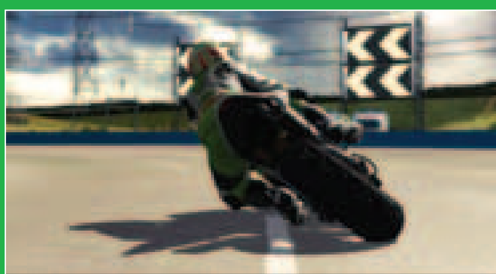
СОПЛА ДВУХ F404-GE-402, КОНЕЧНО, НЕ СТОЛЬ СЕКСАПИЛЬНЫ, КАК НИЖНИЕ ПОЛУСФЕРЫ ЛАРЫ КРОФТ, НО ТЕХНОФИЛОВ ВИД СЗАДИ НА F/A-18C РАДУЕТ НЕ МЕНЬШЕ.

К вопросу об эволюции

В японском девичестве игра называлась Over G: Energy Airforce и продолжала линейку игр для PS2 про подразделение Energy Air Force, никогда не выбиравшуюся из тени знаменитой Ace Combat. Так что выход на Xbox 360 для Taito сродни выползанию кистеперых рыб на сушу миллионы лет назад: сзади слишком много зубастых конкурентов, а впереди новая среда обитания, страшная и незнакомая. Единственной заметной «леталкой» на Xbox 360 является недавняя Blazing Angles: Squadron of WWII (также вышла на PC и Xbox), и вряд ли соперничество внутри жанра будет чрезмерно острым. Начало, впрочем, уже положено.



КАК И В ЛЮБОЙ ГОНКЕ, В MOTOGP 6 ЦЕЛЬ ОДНА – ДОБРАТЬСЯ ДО ФИНИША ПЕРВЫМ И, ПО ВОЗМОЖНОСТИ, ЖИВЫМ.





ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПРОРИСОВКУ ДЕТАЛЕЙ МОТОЦИКЛА – ЕЩЕ ОДНО ПОДТВЕРЖДЕНИЕ КАЧЕСТВА ВИЗУАЛЬНОЙ ЧАСТИ ИГРЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | **XBOX 360**

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Climax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	9 июня 2006 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.motogpthegame.com/motogp06

MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology

Самый красивый мотосимулятор в истории игровой индустрии. Прости, Tourist Trophy...

MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology (или, по-свойски, MotoGP 2006), как догадались поклонники дедуктивного метода Шерлока Холмса, является очередным продолжением популярного мотоциклетного сериала, во всех без исключения частях которого игрокам приходится участвовать в различных мототурнирах, демонстрировать чудеса мотоловкости и громко восторгаться экстерьером обширнейшего мотозоопарка.

По своей сути, MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology – всего лишь обогащенный последними статистическими данными, несколькими дополнительными треками и, самое главное, графикой нового поколения порт третьей части игры на Xbox 360. Казалось бы, не так уж и много новшеств для next-gen консоли, но этого может оказаться вполне достаточно, чтобы удовлетворить потребности мотофанатов. Почему? Сейчас разберемся.

Во-первых, трассы. Стороннему человеку словосочетания вроде Laguna Seca и Istanbul Circle не говорят ни о чем, но знатоки-то за них душу продать готовы. Высокодетализированные, как никогда похожие на настоящие (спасибо тебе, next-gen!) виртуальные копии известных трасс ценны для фанатов MotoGP ничуть не меньше, чем имена на майках реальных спортсменов в очередной FIFA для любителей футбола. К той же категории можно отнести и самую свежую статистику. Благодаря соглашению THQ с компанией Dorna Sports, в MotoGP 2006 будут присутствовать последние данные о минувших гоночных сезонах.

Придутся ко двору и мощности Xbox 360 – просто взгляните на скриншоты. Графика в гоночном симуляторе важна как ничто другое, ведь во многом благодаря ей возникает (или, если картинка ужасна, не возникает) ощущение присутствия, вера в реалистичность происходящего. Не отстает и звуковое сопровождение: по нарастающему моторыку можно, не оглядываясь, догадаться, что тебя нагоняет соперник (и даже предугадать, на чем именно догоняет), а всякие приятные мелочи, вроде щелчков при переключении передач и скрипа резины, делают звуковую картину игры более насыщенной и глубокой.

А вот мотогеймплей останется точно таким же, каким он был во всех предыдущих частях игры. Погоня за реализмом, сверхвысокие скорости, возможность настроить уровень сложности «под себя» – все это уже стало отличительным знаком MotoGP и из версии для X360, конечно, никуда не денется.

До выхода игры уже можно дни считать; на старт, внимание... ■



Dorna Sports

Испанская компания Dorna Sports, по контракту THQ с которой мы и имеем счастье исправно наслаждаться новыми частями сериала MotoGP, ответственна за организацию и маркетинг ведущих международных соревнований по мотоспорту. Именно она владеет всеми коммерческими и телевизионными правами на гонки MotoGP, так что за все статистические выкладки, логотипы и прочую мишуру, без которой немыслимы серьезные гоночные симуляторы, благодарить надо именно Dorna. Помимо MotoGP, эта компания принимала участие в организации и развитии таких популярных среди мотолюбителей соревнований, как FIM World Supercross GP и британский Superbike Championship.



АЭРОПЛАН ИЗ РЕЕК И ПОЛОТНА – АППАРАТ ХРУПКИЙ, ПЕРЕГРУЗКИ ПЕРЕНОСИТ ПЛОХО.



РАЗРАБОТЧИКИ СТРЕМЯТСЯ К РЕАЛИЗМУ. ТАНКИ ПОКРЫТЫ ГРЯЗЬЮ.



ЧТОБЫ СМЕНИТЬ ТОЧКУ ОБЗОРА, ДОСТАТОЧНО ПРОСТО ПОВЕРНУТЬ ГОЛОВУ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	GT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.gennadich.com

Первая мировая: Рыцари Неба

Чудеса на виражах

Вскоре мы вновь окажемся на Первой мировой – в небе, прошитом пулеметными очередями и с пилотами на хрупких бипланах. Со времен Red Baron симуляторы прошли долгий путь, начиная с футуристичных аппаратов из JetFighter и современных истребителей в Su-27 Flanker и заканчивая признанным лидером – «Ил-2 Штурмовик», с его дополнениями и продолжениями. Круг замкнулся – на старте новый авиасимулятор, посвященный великой войне, основой которого станет лицензированный движок от «Ил-2».

События игры разворачиваются в 1914 году, а это означает сверкающие лаком фюзеляжи, деревянные каркасы, личные эмблемы летчиков, а также обилие кавалерии и пехоты на земле. Поскольку основу боевой системы составляют горизонтальные маневры на виражах, поведение компьютерных противников пришлось сильно изменить по сравнению с «Ил-2». Да и вообще AI поумнеет, станет более агрессивным и научится приспосабливаться к манере боя геймера. Создатели обещают тщательно проработать искусственный интеллект: натаскиванием ботов занимается известный виртуальный ас VikS.

У нас будет возможность выбрать самолет из тринадцати представленных моделей, в числе которых: Fokker Dr.1, Nieuport 17/17bis/23, SPAD XIII, Albatros D.III, Sopwith Camel, R.E.8 и бомбардировщик Gotha G.V. Вместе с аппаратами, недоступными для управления игроком, количество самолетов и дирижаблей достигает тридцати. Парк наземной же техники насчитывает более шестидесяти моделей. Карта всего одна, зато размером в сто тысяч квадратных километров и включает знаменитые поля сражений: Ипр, Камбрэ, Мальмезон, Лис и Верден.

«Ил-2: Штурмовик» и его продолжения на несколько лет фактически исчерпали тему Второй мировой войны в авиасимуляторах. Удастся ли преемнику повторить его успех на ниве Первой мировой? Поживем – увидим. Разработчики из GT обещают закончить проект к концу 2006 года, а издателем выступит фирма «1С». ■

Кожаную куртку и «очки-консервы» купите себе сами

Как известно, самое главное в облике первых пилотов – белый шелковый шарфик, эффектно развевающийся на ветру. Когда дело касается стиля, компромиссы невозможны! Разработчики обещают не только создать анимированную 3D-модель шарфа, но и выпустить подарочное издание игры с настоящим шарфиком. Впрочем, модная вещица подойдет лишь тем, кто использует устройство TrackIR, ведь раньше пилот, управляя самолетом, вынужден был постоянно поворачивать голову, а без гладкого шелкового шарфа моментально натирал шею.




FULL SPECTRUM
WARRIOR
TEN HAMMERS
ТЫ ГОТОВ?
КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
На ваш выбор представлены легкая пехота и спецназ США, а также интернациональные миротворческие войска.
ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия — уничтожьте врага с помощью стратегических навыков, тактического мастерства и меткой стрельбы.
РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против Повстанцев).
САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР
WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM
X-Fi
THQ
WWW.THQ.CO.UK
POWERED BY gamespy
NVIDIA
PC
CD-ROM
SOFTWARE
PANDEMIC
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic ®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum WarriorTM are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.
Бука


ХРУСТЯТ! ХРУСТЯТ ПОЗВОНКИ ИВАН ИВАНЫЧА!


ДОГАДАЙТЕСЬ, КТО ИЗ ЭТИХ ДВОИХ – РУССКИЙ?







PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | **PSP**

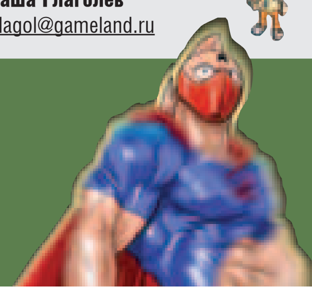
Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Banpresto
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена (США, Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.kinnikuman-mp.com

Kinnikuman: Muscle Generation

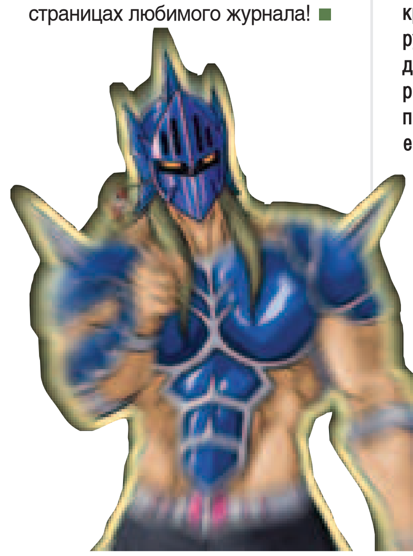


Карманный реслинг – это вам не шутки. Одной левой не обойтись!

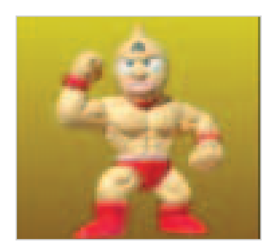
Если вы живете в Японии, у вас есть лишние четыре тысячи восемьсот йен и вы самурай в шестнадцатом колене (по слухам, в магазинах требуют специальную справку из исполкома) – значит, вы уже купили Kinnikuman: Muscle Generation и наша статья вам ни к чему. Ну а коли детство ваше прошло среди родных осин в обнимку с приставкой «Денди» (не забыли еще Kinnikuman: Muscle Tag Match, или, как называют ее в США, M.U.S.C.L.E.?), вам наверняка любопытно, каким стал возмужавший сериал, перебравшись на карманную консоль новейшего поколения.

О ЧЕМ СТОИТ РАССКАЗАТЬ ОСОБО?

Во-первых, персонажи. Быть может, вы помните злодея Buffalo, красавцев Broken Jr. и Sunshine да и самого Kinnikuman? Все они – естественно, трехмерные – еще сильнее напоминают поросят, которые устроились по контракту в спецназ и прикупили на радостях свинцовые трусы в цветочек. Очень, знаете ли, зрелищно. (Вообще говоря, графика на этот раз разработчикам удалась.) На PSP не так уж много игр, которым есть чем похвастаться в этом смысле. А тут все очень даже на высоте. Особенно по сравнению с «Денди». Во-вторых, приемы. У каждого персонажа имеется собственный набор атак. Ничего нового и сложного. Во всяком случае, зубрить тридцатистраничные мувлисты ради какого-нибудь «анималити» точно не придется. Никуда не делись и power-ups, которые дают бойцу преимущество в скорости или мощи, так что появляется прекрасная возможность начистить рыло сопернику от всей души. В-третьих, угар. Убойный такой реслинговый угар. Арены трясутся, комментаторы (тоже, кстати, трехмерные) хватаются за голову, трибуны ревут... Кабаны, в смысле герои, кряхтят и кидают через бедро других кабанов, динамики взрываются восторженными выкриками на чистейшем японском языке – нирвана в майский день! Надо полагать, фляжка саке и Kinnikuman: Muscle Generation – самое верное средство скоротать время в токийском метро. И нет никаких причин опасаться, что европейская версия – когда появится в продаже – испортит дорогу в метрополитене им. В.И. Ленина. Ждите обзор на страницах любимого журнала! ■



Славное прошлое



Kinnikuman – игра с историей, причем вполне приличной. Первая серия, Muscle Tag Match, появилась еще на NES («Денди», помните такую?). Графика была – даже по восьмибитным меркам – краше только в гроб кладут. Но и в ту пору нашлось немало энтузиастов, с придыханием говоривших о «мультяшном реслинге». Kinnikuman: Dirty Challenger прыгнул выше головы. У меня за печкой еще пылится рабочий Mega Drive. И Dirty Challenger – хороший повод смахивать время от времени с приставки пыль. Из относительно недавних успехов отмечу «геймкубовскую» версию (Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation) и, хотя у нас не приняты предварительные оценки, предположу: карманный Kinnikuman от «кубического» не отстанет!



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Microsoft
game studios
LIONHEAD
STUDIOS
Games for
Windows
FABLE
THE LOST CHAPTERS



ДЛИННОУХИЙ ГОЛОВОРЕЗ НАСТРОЕН ЯВНО РЕШИТЕЛЬНО. НО ДОСТАНЕТ ЛИ ОДНОЙ РЕШИТЕЛЬНОСТИ, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ ВОЙНУ?



ГЕРОИ – ГЛАВНАЯ СИЛА НА ЭТОЙ ВОЙНЕ. ОНИ ИСПОЛЬЗУЮТ МАГИЮ И СИЛЬНЫ В БЛИЖНЕМ БОЮ. БОЛЬШУЩИЕ БОССЫ – КАК РАЗ ДЛЯ НИХ.

PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX 360 | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Phantagram/Q Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	1 июня 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.n3-game.jp

Ninety-Nine Nights

Владельцев Xbox 360 ждут нелегкие испытания – девяносто девять дней и ночей на военном положении.

Причиной кровопролития на сей раз станет некий волшебный кристалл, сила которого оказывает судьбоносное влияние на целый мир, населенный людьми, эльфами, троллями и множеством других существ. Разумеется, и раньше не все они хорошо уживались друг с другом – то и дело между соседями вспыхивали раздоры. Теперь же речь идет не о пограничных стычках, а о самой настоящей войне.

ОПОЗДАВШИХ НЕ ЖДУТ?

Когда весной прошлого года Ninety-Nine Nights (сокращенно N3) впервые представили игрокам и журналистам, едва ли кто-то – кроме самих разработчиков, разумеется – мог точно сказать, что именно получится у тандема Phantagram/Q Entertainment. Первая студия довольно хорошо известна владельцам Xbox по сериалу Kingdom Under Fire, вторую возглавляет Тецуя Мидзугути, автор культовых Rez, Lumines и Meteos. Тем не менее, N3 ждали, и когда проект опоздал к запуску Xbox 360 в Японии, его отсутствие назвали одной из главных причин неудачи консоли в Стране восходящего солнца. Но не будем о грустном – несмотря на многочисленные задержки, игра нашла дорогу на прилавки японских магазинов, да и на англоязычных территориях появится совсем скоро. Хороший повод получше разобраться, с чем предстоит иметь дело.

ГЕНЕРАЛЫ ИЛИ РЯДОВЫЕ?

Судя по имеющейся информации, а также по тем демо-версиям, что показывали на различных выставках, у N3 много общего с последними час-

Не слишком ли просто?



Боевая система N3 обещает быть довольно простой. Основная атака одна, за нее отвечает кнопка A. На кнопки X и Y «подвешены» вспомогательные приемы. Далее все уже зависит от сноровки игрока и стечения обстоятельств. Если вы достаточно резво жмете на кнопки, а противников вокруг много, то выполнить комбо из нескольких десятков или даже сотен ударов – дело нехитрое. Главное здесь не последовательность выполнения приемов, а интервалы между ударами и их результативность. Когда же заполнится шкала Super Meter, герой на время превращается в настоящее оружие массового поражения, способное за считанные секунды любого отправить в мир иной.



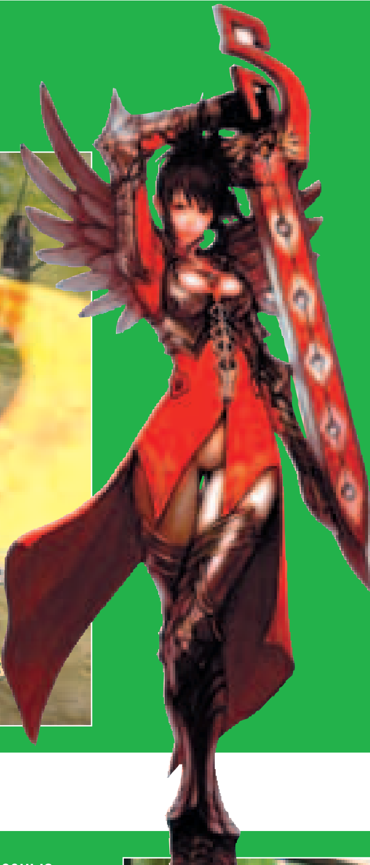
ИГРА ОБЕЩАЕТ ПОРАЗИТЬ НАШЕ ВООБРАЖЕНИЕ БЕСКРАЙНИМИ РАВНИНАМИ И МНОГОТЫСЯЧНЫМИ АРМИЯМИ.



АВИАЦИЮ, КАК И В KINGDOM UNDER FIRE, ЗАМЕНЯЮТ ВОТ ТАКИЕ ДРАКОНЫ. КРАСОТА!



N3, БЕЗУСЛОВНО, ВТОРИЧНА ПО ОТНОШЕНИЮ К СЕРИИ DYNASTY WARRIORS. НО ЭТОТ ГРЕХ НЕ СТРАШЕН, ЕСЛИ ИГРА ОКАЖЕТСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ.



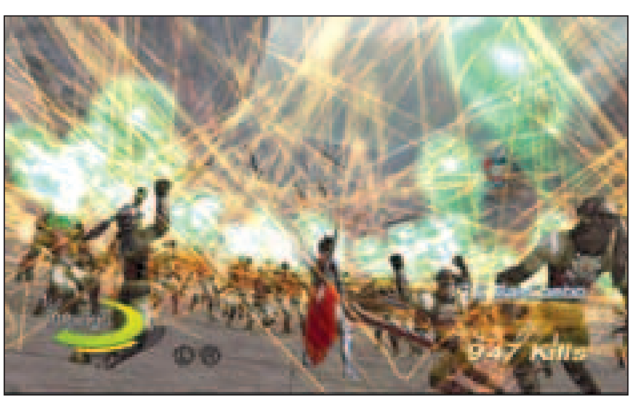
Тактика в Ninety-Nine Nights имеет второстепенное значение, и основной груз ответственности лежит на героях.

Встречают по одежке

Первые скриншоты не позволяли судить о внешности игры, и журналистам удалось оценить ее лишь осенью 2005 года, на Tokyo Game Show и организованной Microsoft конференции X'05 в Амстердаме. Впечатления от обоих показов остались не самые лучшие. При сносной детализации трехмерных моделей, картинка неприятно удивляла туманом и размазанными текстурами. Да и частота смены кадров восторгов не рождала – притом, что сражения эпическим размахом не отличались. Появившаяся в этом году демо-версия только усилила беспокойство: несмотря на кое-какие улучшения, большая часть графических недочетов сохранилась. И это за пару месяцев до появления игры в продаже! Однако – о чудо! – на GDC 06 показывали уже совсем другую N3 – красивую, яркую и полностью соответствующую нашим представлениям о графике нового поколения.







ЗАКЛИНАНИЯ ЗДЕСЬ – КРАСИВЫ И СМЕРТОНОСНЫ. ДЕВУШКИ СРЕДИ ПОДСОЛНУХОВ – ТОЖЕ.

тями упомянутой выше Kingdom Under Fire. Влияние Phantagram ощущается буквально во всем: от внешнего вида главных героев до основных принципов игрового процесса, сочетающего элементы стратегии и «тактического» beat'em up в духе Dynasty Warriors.

Вам разрешат выбрать одного из семи персонажей, большинство из которых находится по разные стороны баррикад. Налицо отличная возможность понаблюдать за развитием истории с нескольких позиций и заодно узнать, кто какими мотивами в этом конфликте руководствуется. Определившись с протагонистом, вы без лишних проволочек отправитесь на поля сражений. Там-то, по идее, и начнется самое интересное.

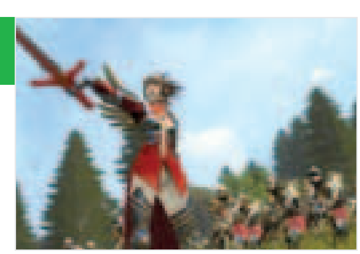
В каждом бою под вашим началом окажется некоторое количество войск: их можно позвать на помощь, отправить в атаку или использовать как прикрытие. Однако, в отличие от Kingdom Under Fire, тактика в N3 имеет второстепенное значение, и основной груз ответственности за успех или провал все-таки ляжет на плечи героев. В схватке любой из них стоит нескольких сот рядовых противников, благодаря феноменальной силе, выносливости и кое-каким познаниям в магии. Круша врагов, герои накапливают опыт и получают доступ к новым атакам, еще более мощным и разрушительным. А они ох как пригодятся в будущем. Ведь кроме рядовых супостатов, в N3 время от времени встречаются и боссы, чрезвычайно злые и потрясающе живучие – в драке с ними одной храбростью не обойдешься.

ЖДЕМ РЕЗУЛЬТАТОВ

Что ж, пора подвести промежуточные итоги. У N3 есть очень неплохие шансы на успех – благодаря опыту и известности разработчиков, покровительству Microsoft и неувядающей популярности поджанра beat'em up. Дело за малым – понравиться рядовым игрокам, не спугнув их излишней сложностью, либо, наоборот, откровенной примитивностью. А вот как это получится у детища Мидзугути и Ко, нам еще только предстоит узнать. ■

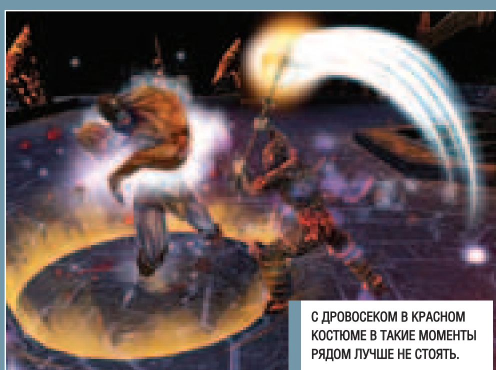
Нет жизни без Live?

Кажется, практически каждую игру для X360 сегодня оснащают сетевым многопользовательским режимом. Однако в N3 его не будет! Вероятно, разработчикам попросту не хватило времени на online-баталии – все ресурсы ушли на шлифовку сюжетных кампаний и решение технологических проблем. Ничего не слышно даже про совместное прохождение по split-screen! С другой стороны, не стоит забывать, что наличие жесткого диска у X360 оставляет разработчикам возможность создавать дополнения и после запуска игр в продажу. Так, например, появился cooperative-режим в Kameo: Elements of Power.




НЕ СТОИЛО ТАК БЛИЗКО ПОДПУСКАТЬ ВРАГОВ К ЛУЧНИЦЕ И БЕСЦЕННОМУ ВЫЮЧНОМУ ЖИВОТНОМУ.


В ВАШЕМ ДОМЕ ПОЯВИЛИСЬ НАСЕКОМЫЕ? ЭТО НЕ ПОВОД ДЛЯ ОТЧАЯНИЯ! ВАМ ПОМОЖЕТ «ОГНЕННЫЙ ШАР». ВСЕГО ЗА 9.95 ЗОЛОТЫХ.


С ДРОВОСЕКОМ В КРАСНОМ КОСТЮМЕ В ТАКИЕ МОМЕНТЫ РЯДОМ ЛУЧШЕ НЕ СТОЯТЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.gaspowered.com

Dungeon Siege II: Broken World

Вскоре вы вновь окажетесь в мрачных подземельях, уничтожите несколько тысяч монстров, а выйдя победителем, растянетесь в кресле, предвкушая следующее дополнение.

Непонятно, чем руководствовались боссы компании Microsoft, когда передавали в руки Take-Two Interactive одну из своих самых прибыльных серий – Dungeon Siege. Но не подумайте, что, сменив владельца, игра претерпела какие-либо изменения. Все останется на своих местах, и подтверждением тому станет первое дополнение Dungeon Siege II: Broken World.

Сюжет продолжает историю, рассказанную в оригинале. В результате наших геройств некогда прекрасный, зеленый, залитый солнцем мир, превратился в безжизненные, выжженные земли. И теперь как-то нужно исправить содеянное. Как известно, беда одна не приходит – в нагрузку придется разбираться со злобным магом, который объединился с расой Familiars, давними и непримиримыми врагами эльфов. Новая армия зла отличается внушительными размерами, а ее предводители – страстью к пополнению своих рядов бойцами, сшитыми кое-как из расчлененных вражеских трупов.

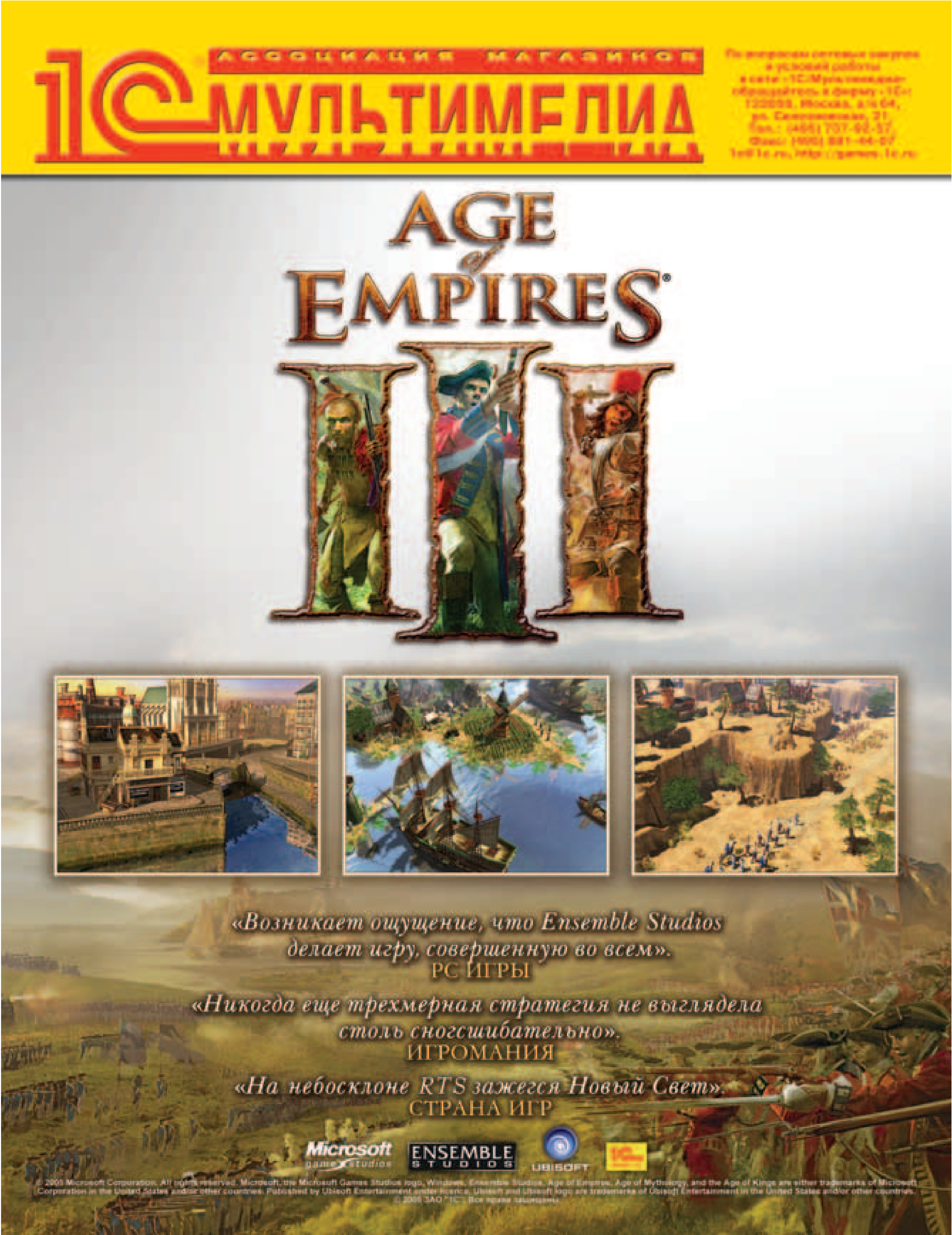
Вовсе необязательно начинать игру с создания нового, слабого персонажа, у которого и оружия-то приличного нет. Если у вас остались save-файлы от Dungeon Siege II, можно перенести любимых героев в мир Broken World. Но учтите, все враги автоматически подстроятся под уровень вашего персонажа.

Также появится возможность изменить специализацию любимого героя. Напомним, что в оригинале приходилось прокачивать либо воина, либо мага или лучника. Разработчики обещают игрокам возможность проявить фантазию и предложат комбинировать любые классы, а также новую расу – гномов. Ветераны Diablo II уже предвкушают отряды грозных паладинов, огнем и мечом очищающих подземелья от разнообразных монстров и нежити. Места будущих сражений, к сожалению, не отличаются большой оригинальностью. Все, что предлагает Крис Тэйлор, – порядком надоевшие катакомбы и древний подземный город магов. Если летом у вас найдется десять лишних часов – займите их прохождением Dungeon Siege II: Broken World. Скучно не будет! ■



Улыбочку!

Не совсем честно продавать игру с прошлогодней графикой, оценивая ее стоимость по новым тарифам. Поэтому программисты Gas Powered Games слегка подлатают графический движок. Кроме того, в Dungeon Siege II: Broken World у всех персонажей появится мимика. В пылу сражений, разумеется, будет не до иронической улыбки, сияющей на лице вашего некроманта. А вот в ключевых сценах и во время диалогов приятно посмотреть, что герой не стоит как истукан, а шевелит губами.


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
AGE of EMPIRES III
«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».
PC ИГРЫ
«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ
«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT









ИГРЫ КРИ 2006









Автор:
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Константин Говорун
wren@gameland.ru

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Disciples III: Renaissance

Платформа:	PC
Жанр:	TBS
Российский издатель:	«Акелла»
Количество игроков:	не объявлено
Разработчик:	.dat
Онлайн:	http://www.disciples3.ru/
Дата выхода:	IV квартал 2006 года

Самая громкая презентация КРИ, проект, о работе над которым стало известно лишь незадолго до Конференции (изначально создание третьей части известной стратегической серии взяла было на себя Mist-land South, но дальше планов дело не пошло). Как оказалось, вот уже год московская студия .dat совместно со Strategy First трудится над продолжением. Сохраняя сюжетную линию, «вилки» апгрейдов городов, изменение ландшафта и общий мрачный стиль, разработчики, тем не менее, готовят серьезные изменения. Прежде всего – в боевой системе. Размер поля боя меняется от битвы к битве (максимум – 12х12), и юниты с героями могут по нему перемещаться, тратя очки действия. Кроме того, у каждого есть показатель инициативы, от которого зависит частота хода, а некоторые клетки дают бонусы или, наоборот, наносят урон. Прокачка лидеров станет более интересной, поскольку распределение очков характеристик при повышении уровня доверено теперь игроку. Исчез класс, занимавшийся расстановкой жезлов для изменения территории, зато появился Beastmaster с ручной зверушкой. Сами жезлы стоят намного дороже, и чем дольше они находятся на месте, тем сложнее врагу от них избавиться – жезл превращается в мощную башню и окружает себя защитниками. Вор больше не разменная монета для отравления вражеских партий, а настоящий убийца, который может без особых проблем расправиться с лидером противника, вызвав его на дуэль. Магия действует не только на глобальной карте, но и в боях, с помощью специальных карт с замечательными иллюстрациями. Графика вообще обещает стать сильнейшей стороной проекта – модели героев и монстров не уступают по качеству полноценным RPG, что и подтвердила победа в соответствующей номинации на церемонии КРИ Awards. А вот рас в игре только три: люди, демоны и эльфы, по 30 юнитов у каждой, а всего в игре будет более 160 существ Гномы и нежить появятся в дополнении, при условии, что игра станет коммерчески успешной. Надеемся, так оно и будет.

Графика обещает стать сильнейшей стороной проекта.



ДЕТАЛИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ДАСТ ФОРУ МНОГИМ СОВРЕМЕННЫМ MMORPG.



СРАЗУ ДВА НОВШЕСТВА: ПОЛНОЦЕННЫЙ ИНВЕНТАРЬ ВМЕСТО СЛОТОВ И ИЗМЕНЯЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ.



Heavy Duty

Жанр:	action/strategy
Разработчик:	Primal Software
Российский издатель:	Akella
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://www.akella.com/ru/games/heavyduty
Дата выхода:	2006 год

Перспективная разработка, о которой мы уже писали, но увидели только на КРИ. Благодаря возможностям движка весь игровой мир (планета, вращающаяся вокруг солнца) полностью хранится в оперативной памяти компьютера. Это позволяет не только получать мгновенный доступ в любую его точку, но и отражать все изменения, происходящие во время геймплея. И пусть затравка игры довольно банальна – оборона планеты от пришельцев, у Heavy Duty найдется чем увлечь вас с головой в бесконечные сражения. В ваше распоряжение поступает небольшой отряд опытных пехотинцев, несколько бронемашин и пара военных лабораторий. Вам предстоит не только лично вести боевые действия, но и руководить развитием базы, возводить оборонительные сооружения, организовывать десанты, разрабатывать новые виды вооружения.

Однако все это в будущем, а пока нам показали лишь графические возможности движка. Мы воочию увидели окруженный облаками шарик планеты, с материками, морями и островами. Затем мир понесся на нас, и мы оказались непосредственно в зоне боевых действий. Интересным новшеством стали шагающие по законам инверсной кинематики боевые роботы. Они, будто живые, сами выбирают, куда поставить ногу, и карабкаются почти по отвесным скалам – выглядит очень «естественно».









«Обитаемый Остров: Землянин»

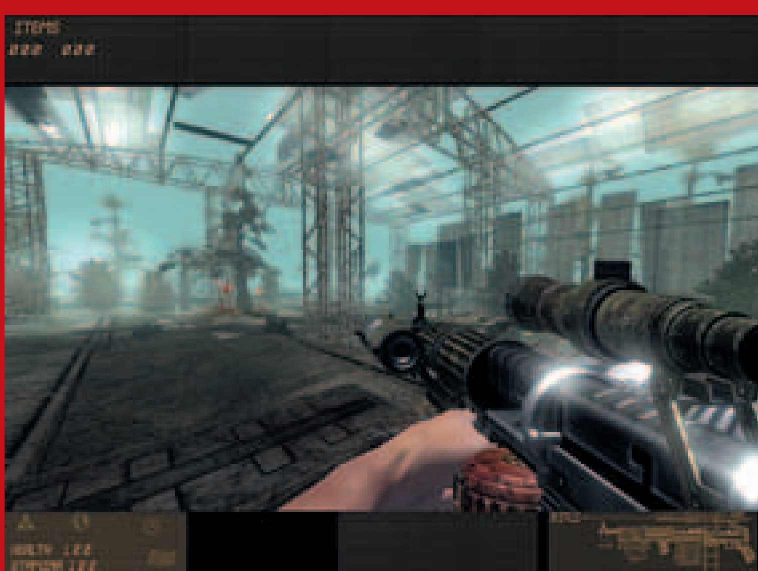
Платформа:	PC
Жанр:	adventure
Российский издатель:	Akella
Количество игроков:	1
Разработчик:	Step Creative Group
Онлайн:	http://www.stepgames.ru/projects.php?id=7
Дата выхода:	3 квартал 2006 г.

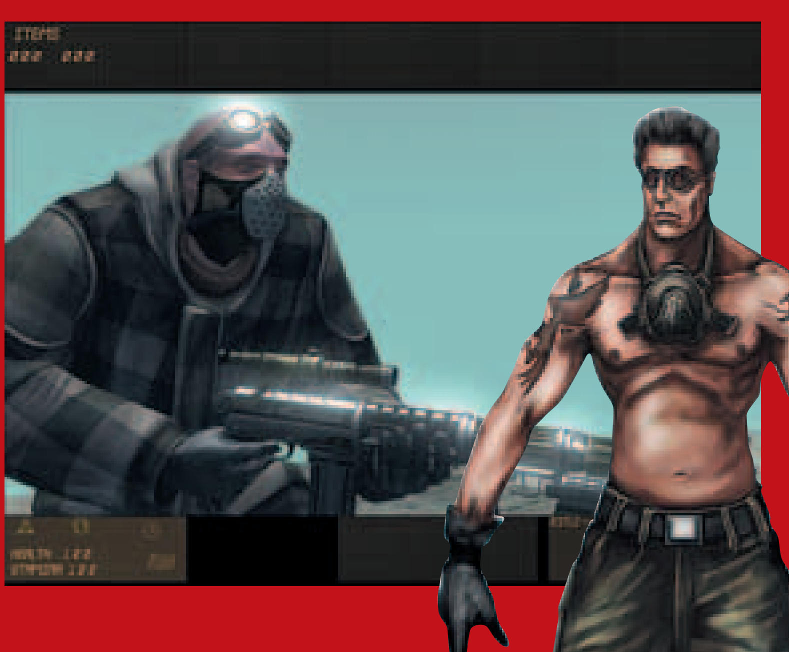
Если бегло сравнить сюжет книги братьев Стругацких «Обитаемый остров» со сценарием предыдущего проекта компании Step Creative Group, игры «Звездное наследие 1: Чёрная Кобра», можно заметить немало параллелей. Герой терпит крушение на неизвестной планете, частично покрытой руинами «старого порядка», а частично занятой «новым порядком». В обоих случаях протагонист сталкивается с антиутопическим полицейским государством, причем ему приходится как противостоять «системе», так и сотрудничать с ней. Формат «Звездного наследия», с обилием диалогов и текстовых описаний, тяготел к «интерактивной книге», поэтому неудивительно, что именно Step Creative Group была выбрана для наиболее подходящей по жанру игровой адаптации «Обитаемого острова». Скриншоты на сайте компании показывают, что и авторы игры осознают эту связь – на глаз отличить новые экраны и сцены из «Звездного наследия» непросто, хотя, присмотревшись, замечаешь, что «Обитаемый остров» выглядит более мрачно, что соответствует настрою книги. Другое различие – чисто технического плана: в новой игре будет использован полный панорамный обзор взамен старых фиксированных картинок. Героем игры, разумеется, станет сверхчеловек будущего Максим Каммерер. Действие «Обитаемого острова» будет близко повторять сюжет романа, обещана лишь некоторая «локальная» нелинейность для решения отдельных задач, а также использование псионических способностей Максима.

«Обитаемый остров: Чужой среди чужих»

Платформа:	PC
Жанр:	FPS
Российский издатель:	Akella
Разработчик:	Orion Games
Количество игроков:	до 32
Онлайн:	http://www.akella.com/ru/games/alien
Дата выхода:	4 квартал 2006 года

Подбор разработчика для FPS по мотивам все той же книги Стругацких проходил, видимо, по похожему принципу: в Step Creative Group любят делать квесты, а в Orion Games – шутеры. Если учесть add-on к «Метро-2» и «Территорию Тьмы», то в недрах студии сейчас создаются сразу три FPS, и все – разные. «Обитаемый остров: Чужой среди чужих» опирается на трех китов: stealth-элементы, использование элементов окружения и оружие, которое видоизменяется в течение всей игры. Особенно интересно играть в прятки с боевыми машинами – создать завал, который они не способны объехать, поскольку ездят только по прямой, поджечь какой-нибудь хлам и дезориентировать их тепловые сенсоры, поднять шум, чтобы отвлечь внимание. С живыми противниками будет посложнее, поскольку их так легко не обманешь, но и у них есть свои зоны слуха и зрения, к тому же они подвержены панике и, как и герой, беззащитны перед ядовитым газом, испускаемым местными цветами. Хотя, если враг в противогазе… Штурмовой комплекс «Дракон», который есть у Максима изначально, сперва служит как маломощная винтовка, но по мере нахождения оптического прицела, подствольного гранатомета, огнемета, игломета, увеличенного магазина и кучи других запчастей превращается в нечто ужасное, как внешне, так и по убойной силе. В перерывах между миссиями на базе-лагере смертников можно обменять найденные вещи на боеприпасы, медикаменты и новые апгрейды для «Дракона».





«Обитаемый остров: Послесловие»

Платформа:	PC
Жанр:	wargame
Российский издатель:	Akella
Разработчик:	Wargaming.net
Количество игроков:	до 32
Онлайн:	http://www.akella.com/ru/games/postscriptum
Дата выхода:	1 квартал 2007 года

Прочитав третье почти одинаковое название подряд, вы, наверно, спросите, а с чего это вдруг «Акелла» воспылала такой страстью к товарищу Каммереру? Объясняется все просто – Федор Бондарчук снимает сейчас экранизацию романа, а у отечественных издателей уже очень хорошо наладилось взаимодействие с киношниками. Что же до количества проектов, то по тому же «Волкодаву» тоже делают три игры, да еще и не столь отличающихся жанров. А тут – adventure, FPS и wargame, к тому же каждая – от зарекомендовавших себя разработчиков. Да и странно было бы для создания пошаговой стратегии приглашать кого-либо, кроме родителей Massive Assault. Вот и пригласили, да и движок пригодился. При первом взгляде отличия вообще найти сложно – побитые на гексы трехмерные пространства, танчики, вертолетики, самоходные орудия…
Когда начинаешь разбираться, впрочем, скепсис исчезает. Смена времен года и дня и ночи, туман войны, окапывание и маскировка, минирование позиций, поддержка огнем со стороны своих войск… Прежняя схематичность сражений не ушла совсем, но юниты теперь отвечают на огонь противника, пехота ничего не может сделать бронированной машине, и части четырех воюющих сторон (Страна Отцов, Хонти, Варвары и Островная Империя) отличаются не только внешним видом. А с помощью дерева технологий и изучения апгрейдов различия станут еще более заметны – то, чего столь не хватало в Massive Assault.









«Трудно быть богом»

Платформа:	PC
Жанр:	RPG
Российский издатель:	Akella
Разработчик:	Burut CT
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://www.akella.com/ru/games/tbb/
Дата выхода:	4й квартал 2006 года

Завершая тему новинок со стенда «Акеллы» и игр по книгам (и снова Стругацкие!), нельзя не упомянуть «Трудно быть богом», которая находится в производстве уже достаточно давно, но показана была лишь на прошедшей КРИ. Как и в стратегии про «Обитаемый Остров», действие ее разворачивается после событий романа. Если более точно – через полтора года. Конфликт между монахами и «серыми» перерастает в гражданскую войну, и королевство Арканар решает отделиться от Империи. Герой – выпускник имперской разведшколы, должен проникнуть в страну и выяснить, что там произошло после того, как монашеский орден захватил власть. А за всем этим следит намного более развитая раса землян, которая выходит на связь с разведчиком и предлагает ему высокотехнологичные устройства в обмен на определенные услуги. Для царящего на планете средневековья они выглядят настоящими чудесами, а их обладатель – божественным посланником. Остаться человеком, обладая невероятными возможностями, ой как непросто, и игроки ощутят всю тяжесть ответственности, ведя героя к одной из пяти концовок и зарабатывая хорошую репутацию или дурную славу у различных группировок. Особую гордость у создателей вызывает боевая система, в которой удары можно направлять в разные части тела противника, а броню, щит или шлем можно разбить удачным выпадом – и все в реальном времени.

«Агрессия»

Платформа:	PC
Жанр:	strategy
Российский издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	Lesta Studios
Количество игроков:	до 8
Онлайн:	http://lesta.ru
Дата выхода:	I квартал 2007 года

Студия Lesta известна своим пристрастием к военной истории. Дебютный проект питерских разработчиков, «Антанта», был посвящен Первой мировой, действие «Стальных Монстров» перенеслось на 30 лет вперед, ну а третья игра охватит сразу весь период с 1910 по 1950 годы. Что до жанра, здесь тоже заметен рост амбиций создателей. Если «Монстры» предназначались в основном для хардкорной аудитории, то «Агрессия» нацеливается на лавры более массовой серии Total War.

И это здорово, поскольку в The Creative Assembly зациклились на рыцарях, а удачная механика так и просится в иные эпохи. На глобальной карте, разбитой на 92 зоны, игрок в роли лидера России, Германии, Англии или Франции отстраивает города, набирает войска, развивает науку и плетет интриги. Когда же усилий дипломатов оказывается недостаточно, в разговор вступают пушки. В тактических сражениях принимают участие до 50 отрядов с каждой стороны, причем если пехотинцев в одном подразделении целый взвод, то танк или самолет – самостоятельная боевая единица. А по мере уничтожения отрядов подтягиваются подкрепления из гарнизона текущей области и всех находящихся в ней союзных армий. Движок поддерживает полную разрушаемость объектов, и уничтоженный во время боя завод скажется на производственных мощностях зоны на глобальной карте. Конец игры наступает с захватом всех зон или с изобретением ядерного оружия двумя странами.









«Стальные монстры: Союзники»

Платформа:	PC
Жанр:	strategy/simulation
Российский издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	Lesta Studios
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://pacificstorm.net
Дата выхода:	III квартал 2006 года

Второй проект, находящийся в производстве у Lesta Studios, – дополнение к прошлогоднему варгейму/RTS/симулятору «Стальные монстры». Как видно из названия, к американцам и японцам на помощь придут другие страны-участницы войны. При этом «Англия-Австралия» будет играбельной нацией, а Германия, Голландия и СССР выступят лишь в качестве подкреплений (и еще за них можно поиграть в тактических миссиях). Зона боевых действий кампании значительно расширена за счет добавления Индокитая, а общий список изменений охватывает множество вещей, так или иначе вызывавших недовольство игроков. Для нехардкорной аудитории введен аркадный режим и сохранение во время боя, для требовательных фанатов – дипломатия, точечная система повреждений и новая модель разрушений с разваливанием по частям, возможность пострелять из главного калибра кораблей и батарей береговой обороны, вид из перископа подводной лодки. Доработан интерфейс – руководить войсками теперь проще и можно переназначить клавиши, самолеты управляются при помощи мыши, добавлена поддержка многокнопочных джойстиков. Само собой, улучшится графика и появится прорва новых юнитов, как для старых, так и для введенных в игру наций. Это позволит реконструировать все наиболее известные морские баталии времен Второй мировой, например, бой «Бисмарка» с «Худом».

«Метро 2: Смерть вождя»

Платформа:	PC
Жанр:	FPS
Российский издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	Orion
Количество игроков:	не объявлено
Онлайн:	http://buka.ru
Дата выхода:	III квартал 2006 года

Смущавший своим названием FPS (где первая часть, я вас спрашиваю?), помещавший нас в туннели секретного подземного комплекса, глянулся геймерам благодаря тщательно воссозданной Москве сталинских времен и сюжету должной степени шизоидности – заговор Берии, бравый лейтенант МГБ, любовь-морковь и тайная правительственная ветка метро. Дополнение «Смерть вождя» готовит ровно то же – и приятные бонусы в придачу.

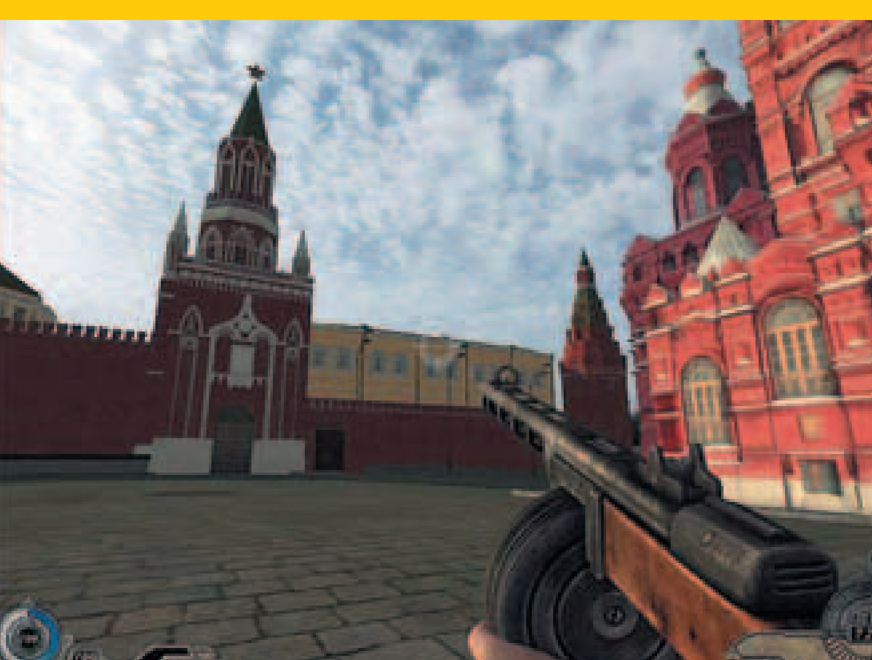
1953 год. Великий Вождь умер, и пришедший к власти Лаврентий Павлович первым делом решает отомстить людям, сорвавшим его планы в прошлом. Приспешники нового генсека сумели захватить Глеба – героя первой части, но Лена Лапина, ставшая к этому времени Суворовой, успела сбежать. И теперь должна освободить мужа и бежать с ним из Москвы.

Помимо свежего, гм, сюжета, add-on порадует игроков появившимся сетевым режимом. Пускай разработчиков хватило только на Deathmatch – в возможности побегать по знакомым станциям метро с ППШ наперевес что-то определенно есть.

Из прочих новшеств – пистолет Браунинга, противотанковая винтовка ПТРС-41, коктейль Молотова, улучшенные графика и физическая модель, «приятные» сюрпризы, типа затапливаемых помещений или уровней, которые нужно пройти за определенное время. Будем ждать, ведь где еще в списке новых мест действия обещают коммунальные квартиры?









«Территория тьмы»

Платформа:	PC
Жанр:	FPS
Российский издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	Orion
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://buka.ru
Дата выхода:	2006 г.

Отряд спецназовцев высаживается в городе, жители которого поражены странным вирусом. Вирус, как водится, был разработан с целью создания идеального солдата, однако что-то пошло не так, и рукотворная зараза вырвалась на свободу. Под ее воздействием некоторые из горожан стали кровожадными маньяками, а другие изменились и внешне, превратившись в ужасных чудовищ.

Если на этом месте вас одолело легкое дежавю, его тотчас же сменит другое, когда я скажу, что город называется не Ракун-сити, а Черноозерск. Дада, то самое нехорошее место, где разворачивались события игры «Черный оазис». В исходном сценарии «Оазиса», кстати, предусматривались экшнвставки, но движок их не потянул. В новой игре проблем с боевыми сценами не возникнет – скорее, возникает вопрос: «А что будет, помимо стрельбы?» Тактические элементы, разумеется – воевать будем в команде, обещан и многопользовательский режим. Сюжет также обещает преподнести немало сюрпризов – попеременный рассказ с точки зрения двух героев, разделенный промежутком в год. Кстати, несмотря на то, что Черноозерск – город вымышленный, выглядит он так же убедительно, как московские подземелья в «Метро-2». Правда, городок то ли недостроен, то ли полуразрушен, и больше напоминает место действия игры S.T.A.L.K.E.R. Что ж, у «Территории тьмы» есть все шансы обогнать долгострой от GSC Game World, если не по качеству, то хотя бы по дате выхода.

Ex Machina: Меридиан 113

Платформа:	PC
Жанр:	action/RPG
Российский издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	Targem Games
Количество игроков:	до 16
Онлайн:	http://www.nival.com/exmm_ru
Дата выхода:	IV квартал 2006 года

Пожалуй, дополнение ждали все, прошедшие Ex Machina до одной из трех возможных концовок. Мы пока не будем говорить, какая из них стала «правильной», но расскажем, где будет происходить действие. Поднимать ядовитую пыль колесами увешанных пушками грузовиков предстоит в заново открытых землях Северной Америки. Движок игры был оптимизирован, но главное – появился сетевой режим, поддерживающий обычные и командные автопобоища. И в однопользовательской игре не обойдется без нововведений: к боям и торговле добавятся гоночные соревнования, исследование лабиринтов и даже стрельба из дотов.
Одним из наиболее значительных дополнений в игровом процессе станет новая характеристика водителя – харизма, от которой, по заверениям разработчиков, будет зависеть «множество параметров, связывающих персонажа и мир Ex Machina». Кроме того, на взаимоотношения героя с окружающим миром будет влиять и то, как выглядит его автомобиль. Тюнинг отныне включает не только установку новых видов вооружения и «прокачку» кабины и кузова, но и изменение раскраски, а также наклеивание различных эмблем, которые (в кои-то веки) надо будет выбирать с умом. Не обошлось и без обычных для дополнения добавок: две новые модели автомобилей и свежие образцы вооружения, среди которых огнемет, гранатомет и шипы – для ближнего боя. Установить «Меридиан 113» можно будет независимо от оригинальной игры.









«Адреналин 2: Час Пик»

Платформа:	PC
Жанр:	racing
Российский издатель:	«1С»
Разработчик:	Gaijin Entertainment
Количество игроков:	не объявлено
Онлайн:	http://www.gaijin.ru/projects/adrenalin_2.htm
Дата выхода:	IV квартал 2006 года

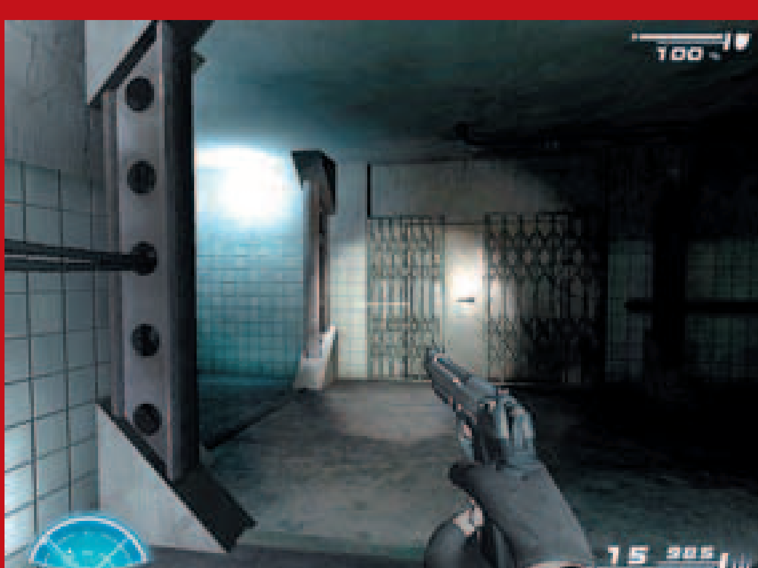
Соблазн клепать сериалы из однотипных проектов очень велик, но к счастью, компания Gaijin Entertainment не пошла легким путем, поэтому игру «Адреналин-2: Час Пик» объединяет с первым «Адреналином» только гоночный жанр. Если оригинал вызывал ассоциации с Trackmania Sunrise, то продолжение – с сериалом Burnout. Концепцию спонсорского телешоу сменили популярные нынче нелегальные городские гонки – стритрейсинг. Вместо специально проложенных трасс – улицы Москвы, запруженные автомобилями в разгар рабочего дня. Впрочем, время суток будет плавно изменяться (надеемся, не настолько плавно, чтобы мы заметили это только через 8-10 часов игры). «Вспомните, как часто в пробке вам хотелось нажать газ и разнести в хлам все то, что препятствует свободному движению?» – подзадоривают «гайдзины». Да, в «Адреналин-2» мы будем «жать на газ и разносить». При этом нам обещана система повреждений, и «играющие по другим правилам» блюстители порядка. Вероятно, речь идет о правилах дорожного движения, которые ни один уважающий себя стритрейсер, конечно же, соблюдать не будет. Тем не менее, виртуальный гонщик будет «расти над собой», накапливая опыт и совершенствуя свое мастерство вождения. Авторы не уточняют, сможет ли он в конце концов выигрывать гонки без нашего участия. А то нам останется только ремонтировать и тюнинговать машину, слушать забойный саундтрек, да любоваться пролетающими мимо окрестностями ВДНХ.

«Параграф 78»

Платформа:	PC
Жанр:	FPS
Российский издатель:	«1С»
Разработчик:	Gaijin Entertainment
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://gaijin.ru/projects/p78.htm
Дата выхода:	IV квартал 2006 года

Второй проект, показанный Gaijin Entertainment, с порога вызывает кучу ассоциаций – Resident Evil, Doom 3, не столь известная, но очень похожая The Thing… Комизм ситуации заключается в том, что разработчиков в отсутствии фантазии обвинять несправедливо – игра создается по фильму, а тот, в свою очередь – по рассказу Ивана Охлобыстина, написанному еще в 1990 году. Да и вообще сюжет о секретной базе, на которой «что-то пошло не так (с)», и бравый спецназ теперь должен разобраться с ситуацией, сложно уже привязать к определенному названию. Семерка же героев, собирающихся вместе для выполнения опасного задания, которым отношения внутри команды доставляют не меньше трудностей, чем какие-то там мутанты, напоминает о классической картине Куросавы. А если говорить в игровых терминах, упомянутую в начале The Thing – шутер, в котором немало внимания уделено не только расстрелу монстров, но и взаимодействию с напарниками. Само собой, обещаны все современные спецэффекты, физический движок от Ageia и умнейшие враги. Показанный на КРИ ролик (ищите на нашем диске) внушает оптимизм – все выглядит не только красиво, но и в должной степени пугающе – не менее важное качество для хоррор-FPS, чем мощная технология.









Maelstrom

Жанр:	RTS
Разработчик:	KDV games/Codemasters
Российский издатель:	«1С»
Количество игроков:	не объявлено
Онлайн:	http://www.maelstrom.kdvgames.com
Дата выхода:	III квартал 2006 года

Недалекое будущее. Опустошенная войнами и экологическими катастрофами Земля оказывается под угрозой инопланетного вторжения. Выжившие разделены на две враждующие фракции и сражаются за единственный оставшийся ресурс – чистую воду.

Мы уже писали про эту стратегию от создателей знаменитого «Периметра», однако тогда это был лишь материал по информации от разработчиков, теперь же мы сами смогли попробовать новинку в деле. Серьезные эксперименты с игровым процессом остались в прошлом, Maelstrom идет проверенным путем: три расы, сбор ресурсов, постапокалиптический мир нашей родной планеты. Казалось бы, перед нами очередной трехмерный клон StarCraft'а, но не так все просто. Влияние «Периметра» чувствуется во всем: начиная с терраморфинга, реально влияющего на боевые действия, заканчивая техническими возможностями одной из сторон («Корпорация»), чьи юниты обладают способностью к трансформации. Хотя оставшиеся «Повстанцы» и «Пришельцы» более традиционны. Первые берут дешевизной техники, их конек – партизанские войны. Вторые же в совершенстве владеют биотехнологиями, выращивая все необходимое из спор. Не забыты и герои, каждая из рас получит воинов, способных в одиночку изменить ход сражений. Интересна возможность «вселяться» в юнитов, чем мы не преминули воспользоваться, всласть накатавшись на мобильной базе «Корпорации», доламывая руины городов и наводя ужас на экзотических представителей местной фауны.

«Дневной Дозор»

Платформа:	PC
Жанр:	tactics
Разработчик:	Targem Games
Российский издатель:	ND Games
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://www.nival.com/w2_ru
Дата выхода:	III квартал 2006 года

За «Ночным Дозором» всегда следует «Дневной» – это правило незыблемо, что для книг, что для фильмов, и игры не станут исключением. «Девушка с обложки» Анна, доставившая нам немало хлопот в первой части, стала центральным персонажем, и зачастую придется управлять только ей. В отличие от оригинала, у героини изменяется внешность – одежда, прическа, аксессуары. Влияет это не только на ее облик, но и на параметры и отношение со стороны NPC. Между миссиями выбираем напарников в баре, в котором собираются Темные, но вместе с сюжетными персонажами их не может быть больше двух. Состав команды влияет на исход некоторых заданий, кроме того, втроем хорошо творить комбинированные заклинания, которые намного мощнее обычных. Появились уровни сложности, но перед каждой миссией нам предложат сыграть в мини-игру и изменить некоторые параметры в ту или иную сторону. Темные чужды сантиментов, и во время схваток не гнушаются поправлять здоровье за счет товарищей или простых прохожих, использовать их как живой щит, а Анна, к тому же, после специального ритуала сможет превращаться в Демонессу. Помимо столь понравившейся игрокам Москвы, сюжет занесет нас и в Париж, и к Мемориалу Линкольна в Вашингтоне – видно, придется помогать Дневным Дозорам французской и американской столиц. Ну что ж, где наша не пропадала!









«Анабиоз: Сон разума»

Жанр:	FPS
Разработчик:	Action Forms
Российский издатель:	«1С»
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://games.1c.ru/anabioz
Дата выхода:	2006 год

Большая часть времени презентации нового проекта от создателей «Вивисектора», киевской студии Action Forms, была уделена особенностям графического движка. Оно и не удивительно: картинка, цветовой гаммой и интерьерами сильно напоминающая Doom III и Q4, значительно превосходит их по качеству. Как следствие – заслуженная победа в номинации «Лучшая технология КРИ 2006». На этот раз киевляне решили отойти от непрерывного экшна предыдущей игры в сторону гнетущей обстановки, свойственной лучшим представителям жанра survival horror. Потерявшийся во льдах советский ледокол, проржавевшие кубрики, в которых давно уже нет живых матросов, а каждый шорох заставляет мурашки бежать по коже.

Вам предстоит вжиться в роль сотрудника полярной метеорологической станции, волею судеб попавшего на борт «атомохода-призрака», уже несколько десятков лет несуществующего для остального мира. «Это трагическая история Капитана и его Корабля, несущая глубокий философский смысл, заставляющая думать», – так говорят о будущей игре сами разработчики. Здесь вам не придется сражаться с бесчисленными ордами монстров, главная задача – разобраться в причинах гибели судна и экипажа. Хотя пострелять, конечно, успеем. А интересная находка под названием Mental Echo, позволяющая герою проникать в память погибших для изменения совершенных ими в прошлом действий, должна серьезно разнообразить геймплей.

«Сфера 2»

Жанр:	MMORPG
Разработчик:	«Никита»
Российский издатель:	«1С»
Количество игроков:	тысячи
Онлайн:	http://sphere.yandex.ru/rus
Дата выхода:	2006 год

У первой отечественной MMORPG скоро появится полноценный сиквел. Пока трудно сказать, насколько сильно они будут связаны сюжетно. Достоверно известно лишь, что происходящее в игре будет построено на противостоянии двух рас: вампиров и людей. Мир при этом будет населен не только фэнтезийными чудовищами, но и уникальными техногенными монстрами – наследием древних цивилизаций. Отсюда же вытекает и возможность использования огнестрельного оружия, кроме традиционных мечей и магии. Кроме расовой принадлежности игрок волен сделать выбор среди пяти профессиональных гильдий. Отличительной особенностью новой «Сферы» должны стать стратегическая и социальная составляющие геймплея. Каждый на пути к статусу «лидера расы» сможет попытаться завоевать собственные земли, установив контроль над ресурсами.
Вживую побегать по просторам мира мы смогли только на третий день выставки. Однако для первого знакомства этого было вполне достаточно, особенно если прибавить сюда постоянно крутившийся на стенде «Никиты» ролик. Наконец-то по качеству картинки отечественные MMORPG смогут на равных соперничать с западными проектами. Да что там на равных, многих «Сфера 2» вообще заткнет за пояс. Другой вопрос, как вся эта красота будет выглядеть, когда на одном экране сойдутся толпы игроков и монстров? Как и в оригинале, здесь сохранен вид от первого лица, хотя разработчики обещают сделать переключение и в более привычный для ролевиков режим…









«Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра»

Платформа:	PC
Жанр:	simulation
Российский издатель:	ИДДК
Разработчик:	G5 Software
Количество игроков:	не объявлено
Онлайн:	http://games.iddk.ru/gm/39
Дата выхода:	I квартал 2007 года

Не так давно компания ИДДК уже радовала любителей российской военной техники танковым симулятором «Т-72: Балканы в огне», посвященным югославскому конфликту. Новая игра того же жанра делается другими разработчиками и посвящена событиям более ранним: операции «Багратион» (напоминаю, Белоруссия, 1944 год). Противостоять легендарному советскому танку будет немецкая машина Т-6, известная всем как «Тигр». Все аспекты симуляции смоделированы самым кропотливейшим образом: местность воссоздана по картам и снимкам тех лет; при движении танков учитывается множество тактико-технических и физических характеристик; в тщательно воспроизведенных кабинах работают все рычаги. Впрочем, уровень симуляции можно будет настраивать, выбрав виртуальную кабину вместо настоящей или вообще вид от третьего лица.
Управлять можно будет только советским Т-34 и немецким Т-6, зато в каждом – занять любое из трех мест: водителя, командира или наводчика. Да и парк представленной в игре военной техники этими двумя машинами, конечно же, не ограничится. На поле боя также появятся бронетранспортеры, автомобили и артиллерия, а над ним – авиация. Не обойдется и без пехоты – некоторые игровые задачи включают в себя поддержку наземных подразделений. Развитие событий в большинстве случаев не завязано на поступки игрока, а будет идти своим чередом. Ждем 2007 года.

«Хранители: Ключ Жизни»

Разработчик:	«ФалкорМедиа»
Российский издатель:	не объявлен
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://fmedia.ru
Дата выхода:	2007 год

«Хранителей» журналисты успели окрестить «отечественной консольной RPG», а разработчики величают «первой российской трехмерной игрой с графикой в стиле анимэ». Именно так, с «э» на конце. Плотно побеседовав с PR-менеджером, мы выяснили: на самом деле «Хранители: Ключ Жизни» – это adventure, только детская.

Визуально игра действительно напоминает JRPG средней руки. Яркая рисованная графика, люди с большими головами и широко распахнутыми глазами, вид сверху, красивый арт в духе работ на http://www.manga.ru. Очень похоже на Breath of Fire IV или Legend of Dragoon, только в высоком разрешении. «А какая здесь система боя?» – спрашиваем мы. – «А у нас ее вообще нет», – разводит руками PR-менеджер. Оказывается, никаких сражений не предусмотрено, равно как характеристик персонажей и их экипировки. Герои бродят по городу и общаются с NPC, как в любой типичной RPG, собирают предметы и решают, где их применить. А единственный вызов геймеру бросают аркадные вставки вперемежку с головоломками. Например, на одном из уровней трем героям нужно пересечь реку. Вот только один из них – ребенок, и прыгать с кувшинки на кувшинку самостоятельно не может – его перекидывают. Внешне это очень похоже на смесь Frogger и детской загадки о козе, волке и капусте. Разработчики ничуть не грешат против истины, называя «Хранителей» уникальной игрой. Если сюжет будет достаточно увлекательным, ее можно рекомендовать и взрослым геймерам.







«Мыши-байкеры с Марса»

Разработчик:	Creat Studio
Российский издатель:	не объявлен
Количество игроков:	1
Онлайн:	http://www.creatstudio.ru
Дата выхода:	2007 год

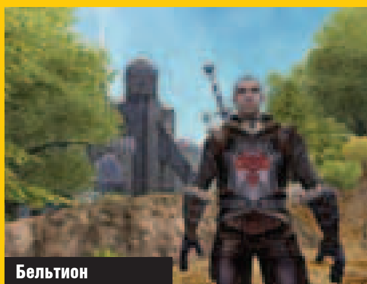
Много лет назад по телевидению показывали сериал о мышах-байкерах, а на приставке SNES даже вышла одноименная игра. Тогдашняя Biker Mice from Mars представляла собой вариацию на тему Rock'n'Roll Racing – то бишь, гонки со стрельбой. В 2006 году должно выйти продолжение мультсериала, а игра по его мотивам была поручена питерской студии Creat.

Новые «Мыши-байкеры» больше всего похожи на первоначальный вариант Axle Rage. Если помните, это боевик про байкера от «Акеллы», который разрабатывался для PS2, но был затем заморожен. Герои «Мышей-байкеров» тоже рассекают на своих мотоциклах по городу в свободном режиме и стреляют по врагам. Разработчики почему-то указывали на сходство игры с GTA, но это кажется преувеличением. В перерывах между миссиями демонстрируются сюжетные ролики – судя по всему, отрывки из мультсериала. И, наконец, есть еще пешие уровни. В демо-версии на КРИ показывали, как мышь бродит по какому-то ангару и дерется врукопашную по правилам жанра beat'em up. Мы нашли несколько ударов, которые складываются в простые связки. Ничего особенного, но играть было весело.

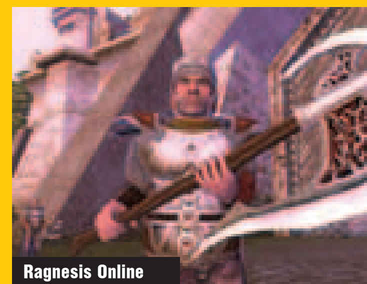
Главная проблема «Мышей-байкеров» – графика. Визуально игра напоминает проекты для PS2 шестилетней давности. Пожалуй, даже Smash Cars (PS2-вариант «Недетских гонок»; одна из двух приставочных игр российской разработки) от той же Creat Studio выглядела приличнее. Очень надеемся на то, что «Мышей-байкеров» тоже доведут до ума.



Послесловие


Бельтион


«Инстинкт»


Ragnesis Online


«Танита или морское приключение»

Конечно, мы перечислили не все показанные на КРИ проекты. Какие-то из них менее интересны, какие-то были анонсированы еще до Конференции, а где-то пока просто недостаточно информации или нет еще собственно игры – так, технические демки. Тем не менее, кратко постараемся описать увиденное.
«Акелла» показывала: квест «Танита или морское приключение», в котором все локации и персонажи сделаны из пластилина, как в легендарном Neverhood, FPS ShowDown: Scorpion, разрабатываемый для PC и Xbox 360, тактическую стратегию «Империя превыше всего» и очень красивый космический симулятор «Хроники Тарра: Призраки Звезд». Компания GFI снова привезла Jagged Alliance 3D, за прошедший год успевшую стать пошаговой, и многообещающую военно-историческую стратегию «Комбат».
Не забывают наши разработчики и о ролевых играх. На стенде Rostok Games показывали action/RPG «Бельтион: По ту сторону ритуала», чем-то похожую на Gothic 2, а ребята из Temporal Games демонстрировали свой долгострой The Tales of Walenir. Модное онлайновое направление представляли MMORPG «Рагнезис Онлайн» и «Империя иллюзий», о потенциале которых еще рано что-то говорить.
Все посетители выставки КРИ Expo отмечали засилье FPS – помимо всех уже перечисленных проектов, к сему популярному жанру относятся «Пираты XXI века» и «Инстинкт» от ND Games.
Также нам довелось сыграть в последнюю на сегодня версию You are Empty, получившую награду «Лучший дебют» еще на КРИ 2004. Время не пошло на пользу внешнему виду игры, но пару сюрпризов украинский action еще способен преподнести. Михаила Разумкина особенно впечатлили гигантские курицы-мутанты, атакующие целой стаей.
На сем биологическом курьезе позвольте закончить наш рассказ и ждите новых, отдельных публикаций по мере появления новой информации, в частности, о «Лучшей игре без издателя», очень понравившейся нашему главреду – «Коллапс: Разрушенный мир». ■


«Хроники Тарра: Призраки Звезд»


«Империя превыше всего»


«Коллапс: Разрушенный мир»


Showdown: Scorpion



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу врага II
*По версии Gameland Award 2005
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **MAELSTROM**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: **III КВАРТАЛ 2006** ГОДА

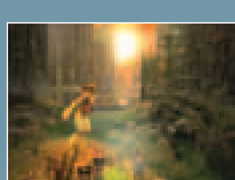
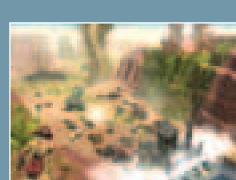
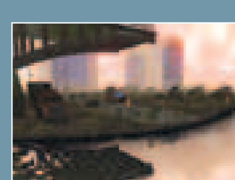
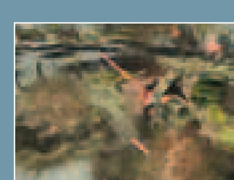
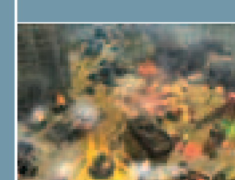
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

RTS от создателей «Периметра», с изменяемым ландшафтом и возможностью вселяться в любого юнита и управлять им.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Роботов-трансформеров, затопления вражеских баз, разрушения всего и вся и три совершенно различные расы.

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **GOD OF WAR II**



ПЛАТФОРМА: **PS2**

КОГДА В США: **В ФЕВРАЛЕ 2007** ГОДА

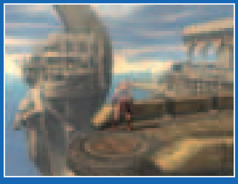
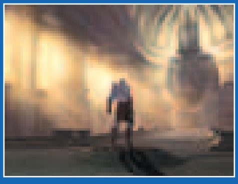
ZOOM **7X**

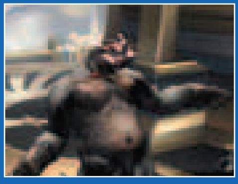
ЧТО ЗНАЕМ?

Кратос убил Ареса и занял освободившийся трон Бога Войны. Однако и на этом его одиссея не закончена – SCEE позарез нужен «прощальный хит» для PlayStation 2.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Повторения успеха оригинального God of War. Отличнейшей графики и свежих идей в искусстве убивать (и убивать, напомним, жестоко и красиво).




ИГРА: **ANCIENT WARS - SPARTA**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА : **IV КВАРТАЛ 2006** ГОДА

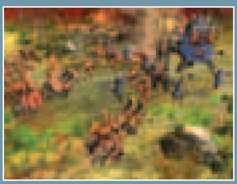
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

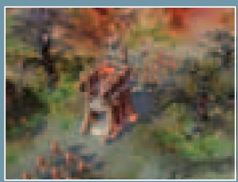
По задумке, Sparta – первая из серии исторических стратегий, и посвящена она противостоянию греков и персидской империи.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Зрелищных баталий на суше и на море, возможности поджечь вражескую базу, полноценной физической модели и конструктора юнитов.













ИГРА: ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: **IV КВАРТАЛ 2006** ГОДА

ZOOM **7X**

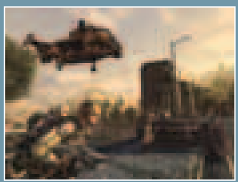
ЧТО ЗНАЕМ?

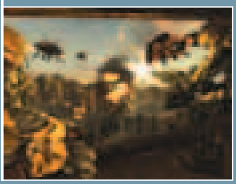
Сетевой FPS на модифицированном движке Doom 3, действие которого происходит во вселенной Quake. Отразить нашествие или помочь строггам?

ЧЕГО ЖДЕМ?

Ураганного экшна в лучших традициях серии Battlefield, сражений земной техники против инопланетных технологий и отличной графики.





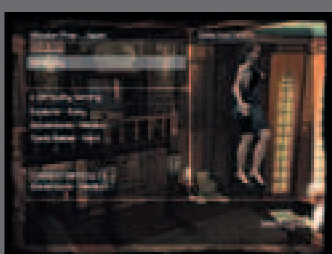
КРОСС-ОБЗОР

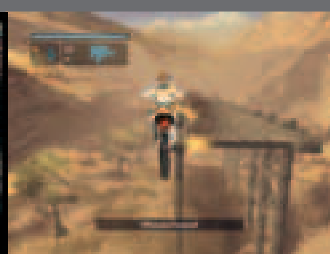
Игра НОМЕРА

ИГРА НОМЕРА

Tom Raider: Legend, с. 114

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех экспертов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!







НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Илья Ченцов
cg@gameland.ru

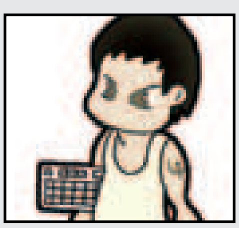
Очень любит бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Неплохо стреляет – в армии была четверка. Склонен к бессмысленному насилию. Не любит катание на экологически грязном транспорте. Не очень развит физически и переживает по этому поводу.

СТАТУС: Оператор автопогрузчика

ЛЮБИМАЯ ИГРА: Quazatron

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Tomb Raider: Legend

ГЕЙМПЛЕЙ: Сложность пазлов подобрана идеально – не все «отгадываются» сразу, но и подглядывать в проходилку не требуется. Перестрелки и мотогонки существуют исключительно как приправа к основному блюду – физкультурным задачкам. Два интересных босса и три почти одинаковых скучных.



Роман «Polosatiy» Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

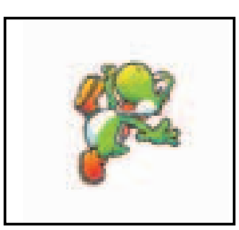
Специализируется на шутерах, правда в последнее время больше играет в Counter-Strike: Source, чем в Quake 4. Когда же только познакомился с компьютерами и консолями, то обожал Tomb Raider. Вдоль и поперек изучил три первых части игры – остальные тоже понравились, но не так сильно.

СТАТУС: Редактор «Киберспорт»

ЛЮБИМАЯ ИГРА: Tomb Raider

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Counter-Strike: Source

ГЕЙМПЛЕЙ: Обжегшись с последней частью Лары, издатели вернулись на проверенный путь. Карабкаться по скалам куда интереснее, чем исследовать здания. Снова чувствуется дух приключений. Только вот сама героиня возбуждает теперь гораздо меньше. Свой шарм мисс Крофт потеряла...



Артем Шорохов
cg@gameland.ru

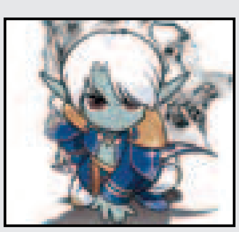
Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМАЯ ИГРА: Xonix, Bubba'n'Stix, Battle City Vib Ribbon, Kula World, Tekken 3

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Mario Party 7, Metrois Prime: Hunters

ГЕЙМПЛЕЙ: Геймплей чудовищно противоречив – как и все в Tomb Raider: Legends. Отвратительный первый уровень соседствует с великолепными «другими», замечательные «архитектурные пазлы» перемежаются убогими и ненужными перестрелками... Слава богу, хорошего больше. Намного.



Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Обожает тактические RPG и скролшутеры. Увлекается качественными экшнами уровня «Принца», уже более года играет в MMORPG. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

СТАТУС: Главный редактор

ЛЮБИМАЯ ИГРА: Castlevania: Symphony of the Night

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: The Outfit

ГЕЙМПЛЕЙ: Теперь не только Принц Персии может ловко прыгать по стенам и раскачиваться на перекладинах. Хотя у Лары небольшая скованность в движениях все же присутствует. Отдельная благодарность разработчикам за режим Slo-mo и QTE-вставки. Жаль только, что проработке боевых сцен было уделено так мало внимания.

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

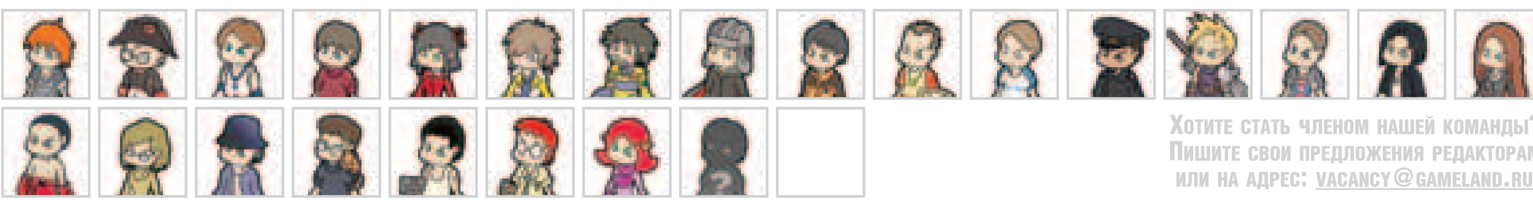
7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

НАША КОМАНДА



Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: vacancy@gameland.ru!

ГРАФИКА	ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ	
В режиме Next generation content даже пялиться на Лару неудобно – она, может, и становится краше, да только вот не видно ее в этих «правильных тенях». К тому же еще и частота кадров падает. Так что большую часть времени я играю с графикой «старого поколения». И не жалуюсь!	Видно, что Crystal Dynamics еще только осваиваются с использованием физики в головоломках. Но даже как своеобразный римейк самого первого Tomb Raider игра выглядит очень неплохо. Продолжение, без сомнения, будет, и я возлагаю на него большие надежды.	8.0
Графика великолепная. Словно окунаешься в настоящую дикую природу. Красивая анимация, водичка опять же. Враги только какие-то невзрачные – можно было и лучше их нарисовать. Впрочем, не они, а именно окружающий мир всегда был сильной стороной игры.	Да, все супер. Красиво, «так же как и в классическом Райдере». Но не то. Два раза шедевр не повторить. Не цепляет. А когда не цепляет, начинаешь раздражаться на любые мелкие огрехи. Меня лично напрягает управление Ларой, особенно под водой. Долго мучился, часто тонул...	7.0
Графика противоречива тоже. И не только потому, что на Xbox 360 и PC игра гремит оковами PS2-версии. Классная модель самой Лары резко контрастирует с врагами-буратинами, тени нет-нет да и наведут на мысли кровожадные, а взаимодействие 3D-объектов порой вызывает удивление.	И общее впечатление, сами понимаете, противоречиво не менее. С одной стороны, хочется воскликнуть (с полным на то правом): «Лара Крофт вернулась!», с другой – выставить разработчикам счет несбывшихся надежд. Все-таки мы ждали не римейк первой части, а современную игру.	7.5
Вот мы дожили до времен, когда старые консоли заметно влияют на качество картинки современных разработок. Ларка на PC и Xbox 360, бесспорно, красива, но мне кажется, что могла бы стать намного лучше. И уж конечно секс-символ игровой индустрии не красит грудь, «оживающая» только во время коротких сюжетных сцен.	Отважная Лара, которую мы знаем и любим, вернулась, слава Богу забыв про все эти «ролевые» элементы. Но разрываясь между 7.5 и 8.0, я все же отдал предпочтение первому варианту, так как ожидал от игры несколько большего. Но, видимо, негативный опыт «Ангела» заставил издателей пойти проторенным путем.	7.5

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» ИМПОРТ

IMPORT REVIEW

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ИГРА В РИТМЕ ВАШЕГО СЕРДЦА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Как по-вашему, для чего может быть нужно устройство «виртуальной реальности», вызывающее одышку, слабость и учащение сердечного ритма? Нет, это не add-on к садомазохистской версии Pong, известной под названием PainStation. На самом деле это полезное приспособление предназначено в первую очередь для врачей-кардиологов. Многие из них, виртуозно изучив свою специальность в теории, не вполне представляют, как на самом деле чувствует себя больной-«сердечник».

Машина называется Heart FX Pod. Сейчас она путешествует по медицинским учреждениям и институтам Америки. Между тем доктора – не единственные, кому она могла бы пригодиться. Британский журналист Джим Россиньоль совершенно справедливо замечает, что Heart FX Pod было бы неплохо отправить в тур по школам, чтобы наглядно показать ученикам, что с ними может произойти, если они не будут беречь свое сердце (и, разумеется, рассказать, как сохранить его здоровье).

К сожалению, в «группу риска» попадают и заядлые геймеры. Не потому, что игры – это зло. Просто длительное сидение за компьютером не идет на пользу никому, будь то безработный кореец, по двое суток без отдыха на последние деньги молотящий монстров в MMORPG, или русский журналист, мучительно выжимающий из себя колонку в четыре часа ночи перед дедлайном. Только игры обычно более аддиктивны, чем текстовые редакторы, поэтому геймеру гораздо легче забыть обо всем, включая еду и сон. Да и накал действия, совмещенный с диетой из кофе и сигарет, заставляет сердце биться чаще. Иногда – на пределе возможного.

На секунду отвлечемся от печальной физиологии и вспомним, что есть немало игр, где стук сердца героя используется как сигнал об опасности или для нагнетания обстановки.

В том же, например, Metal Gear Solid 2 пульс спрятавшегося в шкафчике героя так громко отдается от стенок его убежища, что мы и сами невольно затаиваем дыхание, ожидая, что вот-вот этот грохот услышат враги. Нередко стук сердца персонажа предвещает особо страшные моменты в играх-ужастиках, или означает, что герой шутера вот-вот отдаст концы. Состоянию здоровья воображаемых персонажей мы зачастую уделяем гораздо больше внимания, чем собственному. Но что, если наши недомогания будут передаваться героям игры?

Никаких сверхфутуристических гаджетов для этого не надо. Браслетик, измеряющий пульс, температуру и кровяное давление, вполне реально создать уже сейчас. Интерфейс, передающий эти данные в игру, пусть даже по радиоканалу, не сложнее устройства приема для беспроводного джойстика (и, вероятно, может быть с ним совмещен). А открывающиеся возможности просто сногсшибательны. Скрестив эту штуку с, например, EyeToy или контроллером для Revolution, можно создать RPG без цифровых параметров.

Долой условные изменения статуса, вроде «окаменения», «отравления» и «сна»! Теперь состояние персонажа будет напрямую привязано к тому, как вы сами чувствуете себя. Умахались виртуальным мечом до того, что сердце стучит, как кузнечный молот? Стук сердца привлекает монстров, а у героя перебивает дыхание, и он не в силах поднять свое оружие. Градусник зашкаливает за 37? Герой путается в соплях и не может сдвинуться с места. Повышенное давление? У персонажа болит голова, он неспособен сосредоточиться и произнести заклинания.

В идеале, в таких случаях игра должна становиться почти непроходимой, и недвусмысленно намекать (например, устами какого-нибудь старичка-мудреца), что надо бы сделать перерывчик, а то и обратиться к доктору. Хотя восстановить сбитое дыхание, например, можно «не отходя от кассы» – та же EyeToy вполне может послужить тренажером для выполнения дыхательных упражнений.

Жаль, что развить эту идею пока проблематично. В большинстве случаев программа вряд ли сможет поставить сколь-нибудь точный диагноз. Поэтому не стоит надеяться, что к играм будущего будет прилагаться набор разноцветных зелий в бутылочках, которые вы должны будете пить по команде виртуального дедушки. Более того, даже если очередной Сид в какой-нибудь Final Fantasy XX и даст вам такой совет – не торопитесь ему следовать. Я не уверен, что в недрах Square Enix не разрабатывается тайный план по увеличению сбыта синеньких Potion'ов, которые, как вы прекрасно знаете, компания продает уже сейчас.

С другой стороны, если эти технологии применить в онлайновых играх, ваши товарищи по виртуальным приключениям смогут сразу увидеть, что вам нездоровится, и, по крайней мере, проявить сочувствие, а то и подсказать, как лечиться, расспросив вас о недомогании поподробнее.

Хотя здесь неизбежны злоупотребления, вроде почти взаправдашнего Player Killing. Не все игроки в MMORPG – квалифицированные врачи, а некоторые могут еще и специально давать вредные советы. С другой стороны, если ввести систему поощрений за действенную помощь и наказаний за «врачебные ошибки» – «массивно-многопользовательские» могут кардинально преобразиться.

В «сингле» тоже могут найтись деятели, которых будет только радовать, что игра в случае их болезни становится сложнее. Такие, наверное, после прохождения будут хвастаться: «Я победил финального босса, когда у меня была температура 43.5, а потом неделю лежал в коме».

Но мне больше нравится мысль, что зная, какие ухудшения вашей физической кондиции влияют на поведение героя игры, вы сможете пробудить скрытые резервы организма, способные привести его в нормальное состояние. Поле для самоотверженных экспериментов здесь непаханое. Я бы и сам занялся изысканиями, но помощник Microsoft Word подсказывает, что пора передохнуть. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




ИСТОРИЯ ПО-ПРЕЖНЕМУ В РУКАХ ТАЙНОГО ОРДЕНА
Илья Новак
МАГИЯ В КРОВИ
Илья Новак
НЕКРОМАГИЯ
С 5 АПРЕЛЯ В ПРОДАЖЕ
ISBN 5-699-16430-8
WORLD PUBLISHING
ЭКСМО
OZON
GAME WORLD
ISBN 5-699-16431-6
www.heroesofae.com

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ВОДКА, КУРЕВО И ГРИБЫ – ЗЛО!



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

В разное время я уже рассказывал о коммерческой и даже политической рекламе в играх, об опасности асоциальных боевиков и технологиях product placement. Но встречается иногда в наших с вами любимых развлечениях и кое-что светлое и чистое. Например, попытки отучить от вредных привычек.

Социальная реклама в играх – это одновременно отличный способ отмыть индустрию от грязи, которую с избытком навалили на нее политиканы и психологи, и тема диплома девушки, проходящей сейчас практику в нашем журнале. Очень даже интересная тема, но яркие примеры для нее в современных играх непросто найти. Нужно понимать, что одним сюжетом, где герой спасает друзей от крыс-мутантов с Марса или, скажем, борется за мир во всем мире, отделаться не удастся. Реклама должна содержать в себе четкий посыл, который каждый геймер сможет применить в собственной жизни. И, естественно, посыл на изначально спорную тему – ведь почти все понимают, что друзьями надо дорожить, а худой мир лучше хорошей войны. А вот курит только часть человечества.

Наверное, самый удачный пример социальной рекламы в играх – сигареты Солида Снейка, героя сериала Metal Gear. Они стали его непременным атрибутом, хотя издатели игр обычно не одобряют пропаганду курения. Однако только герой затягивается, как линейка его здоровья начинает медленно убывать! Наглядная демонстрация предупреждения Минздравсоцразвития, не находите? При этом разработчики Metal Gear демонстрируют, что сигареты – не столь уж безусловное зло. Ведь ими можно прижечь рану, например. Но вот здоровью они вредят, и точка. В Deus Ex герой тоже мог курить, но экран заволакивало дымом, герой чудовищно кашлял и чувствовал себя беспомощным. А никакой пользы от курения не было вовсе. Такой подход тоже весьма распространен.

Или взять симулятор домашнего питомца Nintendogs. На прогулке виртуальная собачка оставляет за собой дурно пахнущие кучки, которые можно убирать совочком в специальный пакетик, а можно и не убирать. В последнем случае готовьтесь к ехидным комментариям соседей собаковода. Игра мягко и ненавязчиво дает понять детям, что за домашним питомцем нужно ухаживать как следует, и это отнимает немало сил и времени. Возможно, многим брошенным собакам не повезло именно потому, что их хозяин не сыграл предварительно в Nintendogs.

Как ни странно, полным-полно социальной рекламы в постапокалиптических ролевых играх Fallout и Fallout 2. Раскопали могилы в поисках ценных предметов – получайте статус «гробокопатель». Развлеклись с девочками – «жиголо». Убили слишком много мирных жителей – готовьтесь к проявлениям нелюбви (автоматным очередям) со стороны всего мира. Игра учит отвечать за последствия своих поступков, пусть даже дурная репутация и не помешает пройти ее до конца. Отдельно стоит рассказать об отношении Fallout и многих других подобных игр к наркотикам. Герой может применять (вернее, даже принимать) несколько их видов, получая на время серьезный бонус к характеристикам. Однако в итоге он может заработать привыкание к наркотикам, от которого непросто избавиться. Во многих играх отдельных видов наркотиков нет, но есть «стимуляторы», действующие так: плюс к характеристикам (сила, ловкость), минус к здоровью. Как видите, все честно.

Алкоголь тоже не в чести у многих разработчиков. Например, в Xenus позволяется пойти в бар и выпить, но персонаж в итоге начнет шататься из стороны в сторону – так много не навоюешь. Можно даже сделать героя алкоголиком и, как следствие, ухудшить его характеристики. В стратегиях серии Total War необходимо следить за тем, чтобы генералы не засиживались подолгу в одном и том же городе. В противном случае они могут спиться или стать гомосексуалистами. И если такому полководцу придется вести армию на поле боя, на удачный итог рассчитывать сложно.

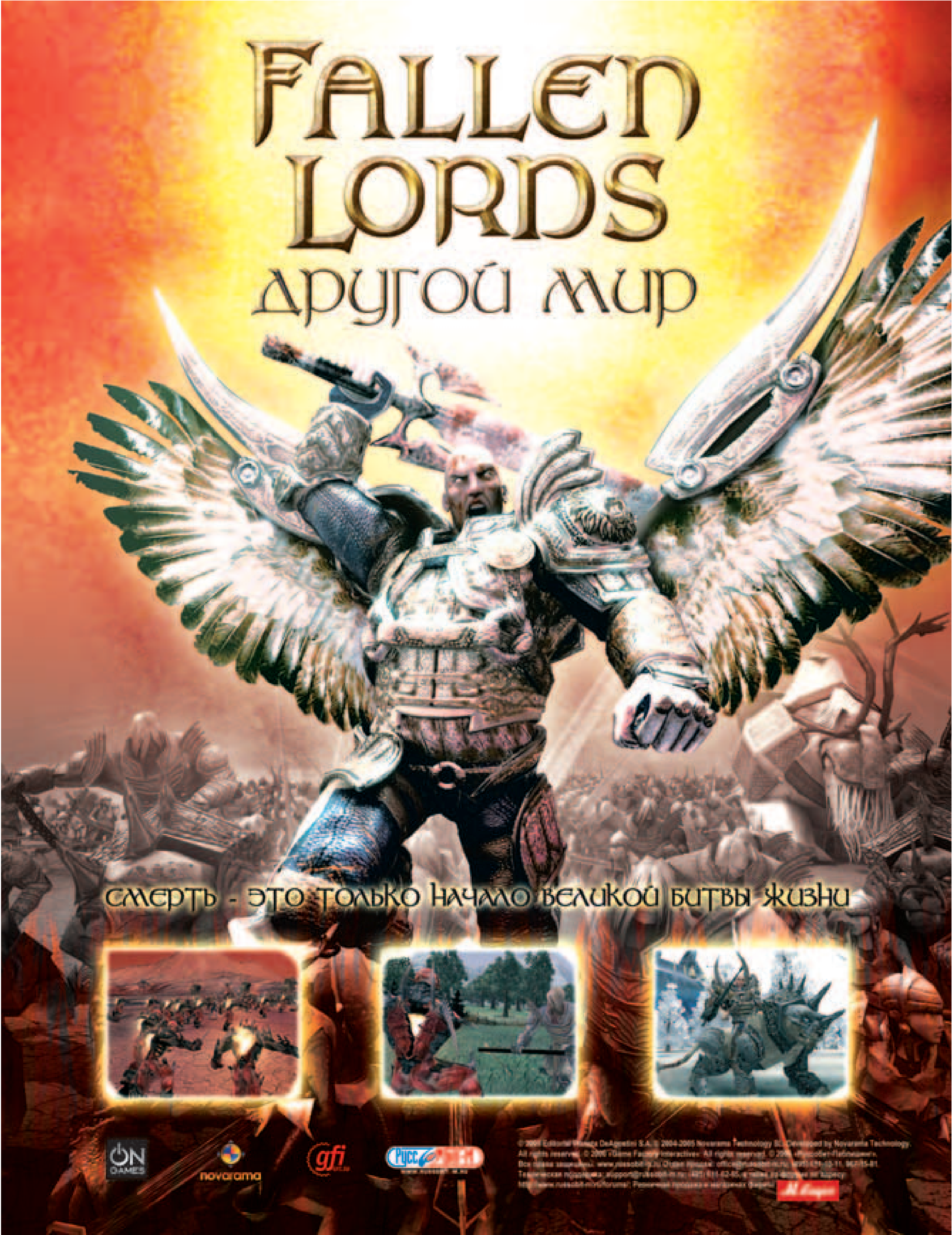
С социальной рекламой тесно связана и цензура в играх. Как правило, японские игры, локализуемые на Западе, подвергаются модификации. Речь уже идет не о том, чтобы привить геймерам хорошие привычки, а о профилактике вредных. Например, в ролевой игре Chrono Trigger все «бары» были заменены на «кафе» – чтобы детям-геймерам не пришло в голову повторить подвиги героев. Правда, в итоге американцам было несколько странно видеть «кафе», где пьяные мужики распевают песни, плачутся в жилетку случайным прохожим или попросту громко храпят прямо на столе. Вымарывается критика христианства, да и вообще вся символика, имеющая отношение к реальным, а не выдуманным религиям. Возраст сомнительно одетых героинь завышается, а сцены с их участием вырезаются. От последнего пострадал, например, первый эпизод Xenosaga. Впрочем, вред от такой цензуры зачастую преувеличивается геймерами. Игры если и «портятся», то незначительно.

Ну и, наконец, нельзя лишний раз не вспомнить об асоциальных боевиках. В том же NARC можно и нужно принимать наркотики, и серьезного наказания за это не последует. Более того, отыгрывая роль полицейского, геймер видит, что выгоднее продавать отобранные у наркодилеров товары случайным прохожим, чем сдавать их в участок как улики! Grand Theft Auto учит тому, что любого полицейского можно подкупить, да и вообще – в этом мире все позволено. Считается, что такие игры изначально нацелены на взрослую аудиторию, и каждый вменяемый поклонник GTA критически настроен по отношению к моральным установкам героев игры. Но мнения психологов на эту тему разделяются. Есть те, кто склонен видеть в GTA корень всех бед современной молодежи. Что ж, такие специалисты просто обязаны согласиться с тем, что Metal Gear Solid и Nintendogs, напротив, влияют на геймеров благотворно.

Перефразирую известный рекламный ролик: «Солид Снейк. Суперагент. Несколько раз спас мир. Курит, но редко». ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




FALLEN LORDS
ДРУГОЙ МИР
СМЕРТЬ - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО ВЕЛИКОЙ БИТВЫ ЖИЗНИ
novarama

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

РАЙДЕН ПРОТИВ СТАНИСЛАВСКОГО

Просиживая штаны за переводом голландского киноблокбастера из заставок MGS, который мы регулярно публикуем на диске, я понял одну очень важную вещь. Оказывается, я совсем забыл, насколько гениальна Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Это игра, которая не двигает жанр вперед, но смело шагает за границы не то что жанра – вообще всех видеоигр. И до сих пор пребывает там, за границами, в гордом одиночестве. Ни Twin Snakes, ни Snake Eater и близко не могут с ней сравниться. Почему это так, расскажут Бертольт Брехт и Константин Станиславский.

Теорию создания видеоигр (пока что) не преподают в институтах. Для разработчиков нет одного общего канона, но, тем не менее, в каждом жанре есть свой набор обязательных штампов – будь то резиновая рамка в стратегиях или сюжет «враги сожгли родную хату» в JRPG. Видеоигры – относительно молодое, непризнанное искусство. Но многие из тех приемов, которыми сейчас пользуются гейм-дизайнеры, были придуманы театральными деятелями несколько веков назад, еще до появления кинематографа.

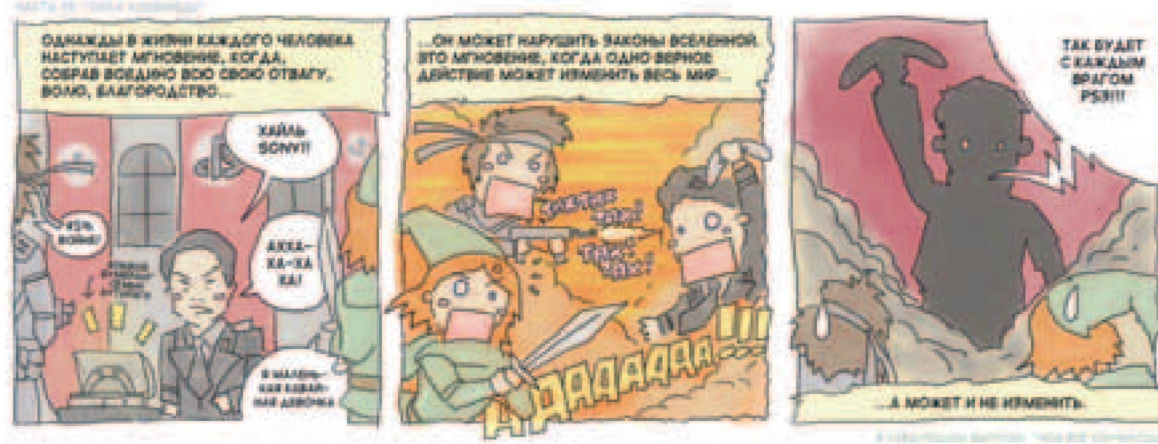
В классическом, шекспировском театре между зрителями и актерами лежит незримая пропасть. Персонажи пьесы существуют в замкнутом мире, они не знают и не могут знать о зрителях. Между сценой и партером стоит прочная, но прозрачная «четвертая стена»: герои не могут заговорить со зрителями, но ведь и реплики из зала во время представления – страшная грубость. Константин Сергеевич Станиславский, гениальный русский театральный режиссер и актер, живший на рубеже прошлого и позапрошлого веков, известен, в первую очередь, как создатель «системы Станиславского», с помощью которой актеры учатся вживаться в своих персонажей. Ее цель – заставить актера забыть о зрителе, прожить несколько часов в мире пьесы, поверить в существование «четвертой стены».

Эта система до сих пор считается одной из самых эффективных в мире. Найдя ответ на вопрос «как создать четвертую стену?», режиссеры подумали о другом – «а нужно ли вообще ее создавать»? Немецкий писатель Бертольд Брехт (1898 – 1956) предложил другую схему: что, если актеры намеренно будут играть непрофессионально? Что, если все время напоминать зрителю, что он не ходит по датскому королевству рука об руку с наследным принцем, а сидит в зале и смотрит постановку? Брехт играл со зрителем, шутил над театральными штампами, заставлял актеров обращаться к сидящим в зале. В его театре не существовало «четвертой стены». Брехт был первым, но не стал единственным. Идею подхватили многие деятели искусства: например, в бродвейской детективной истории «Ночь на шестнадцатое января» зрители в роли присяжных заседателей должны судить персонажей. В зависимости от их приговора пьеса заканчивалась по-разному. Знаменитая американская радиопостановка «Война миров», построенная как репортаж с места событий, не оставила от «четвертой стены» камня на камне: программа вызвала массовую панику среди слушателей, поверивших в реальность описанных «диктором» событий. Роман «Над пропастью во ржи» Сэлинджера начинается со слов «Если вам на самом деле хочется услышать эту историю…» – вот лишь некоторые примеры произведений искусства, в которых выдуманные персонажи активно вовлекают в происходящее зрителя (читателя, слушателя) из плоти и крови.

Теорию «четвертой стены» можно применить к видеоиграм. Возьмите любой игровой сериал – «Принц Персии», Silent Hill, Devil May Cry, Warcraft, «Герои Меча и Магии», Resident Evil – и вы увидите, что его персонажи живут по ту сторону дисплея. Они не знают о существовании зрителя; четвертая стена стоит непоколебимо. Многие разработчики любят отпускать шуточки на эту тему: например, в Jak 3 после фразы «Это не игра!» Джек и Декстер подозрительно косятся на «камеру». Или тот же принц Персии в «Песках времени» словно бы рассказывает игроку свою историю. Это мило и свежо, но не более того. Сделать геймера частью сюжета, поставить его на одну доску с героями – это не удавалось никому ровно до тех пор, пока не появилась Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Хидео Кодзима проверил «четвертую стену» на прочность еще в первом Metal Gear Solid. Помните, как узнать частоту кодека Мерил? Снейк должен «посмотреть ее на обратной стороне коробки диска». А битва с Психо Мантисом – это не столько битва Снейка (персонажа), сколько битва самого игрока с телевизором, который вдруг переключается в Hideo-режим. То был первый опыт. Никто и представить не мог, что обрушится на геймера в Sons of Liberty. Каждый по собственному опыту знает, что если игра начинается как шпионский боевик, то она им останется до самого конца – вы видели десятки таких. И вы наблюдаете за героями через прозрачную четвертую стену, отстраненно сопереживая Райдену. Стена стоит только до той поры, пока в GW не запускают вирус, и тут на игрока обрушивается чистый геймдизайнерский гений. Вы видите фальшивые экраны Game Over, «ложные» сообщения, помехи, теряете сюжетную нить... «Что это, что происходит?» – спрашивает себя геймер. *В эти мгновения вы, игрок, испытываете в своем мире те же чувства, что и запутавшийся, потерявшийся Райден – в своем.* Вы больше не зритель. Вы – участник действия, один из актеров. Стена между персонажем и игроком рушится, вы сливаетесь с Райденом, но так, что сами не замечаете этого. И все, что происходит в умопомрачительном финале, происходит уже не с новичком-диверсантом. Это ваши личные чувства. Кодзима намеренно первые десять часов выстраивает стену между игроком и героями, чтобы в конце шок от ее исчезновения был еще большим. Можно не соглашаться с тем, что MGS2 – лучшая игра в мире, но то, что она единственная в своем роде, – это, как говорится, фактический факт. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.tombraider.com/

1 ИГРА НОМЕРА

Tomb Raider: Legend

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Возвращение в гробницы

Мое знакомство с последней серией Tomb Raider началось с конца. На стенде «Нового Диска» на КРИ кто-то уже прошел игру до финального босса. Коротая время в ожидании встречи с продюсером Eidos Грегом Хаунсомом (цитаты из интервью с ним идут в качестве подзаголовков), я пытался прикончить главного злодея. Пули из Лариных пистолетов и оставленного врагами стационарного пулемета босса не брали. «Надувательство!» – подумал я и решил начать игру сначала.

ГРЕГ: «ИГРА НИКАК НЕ СВЯЗАНА С ФИЛЬМАМИ»

Сюжет Tomb Raider: Legend абсолютно самостоятелен и не пересекается ни с экранизациями, ни с предыдущими эпизодами саги о женщине-археологе. Однако многие сцены из игры легко могли бы украшать и новый фильм о Ларе Крофт. Более того – мне казалось, что я их уже где-то видел. Представьте: камера, плывущая в горном массиве под самыми облаками, выхватывает маленькую фигурку на отвесной скале. Разумеется, это мисс Крофт. Камера приближается, и мы слышим голос помощника Лары Зипа. Его испуганные реплики героиня отбивает спокойными ироничными фразами, не забывая при этом перепрыгивать с одного непрочного каменного карниза на другой.
Наконец, Лара встает на твердую землю, и управление переходит в наши руки.

ГРЕГ: «ПЛАВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ ЛАРЫ ПОМОГАЮТ ЛЕГКО УПРАВЛЯТЬ ЕЮ»

Все вы, конечно, помните, что Марио получил свою кепку, потому что разработчики не смогли сделать ему развевающиеся волосы. Так вот: Лара не носит кепку. Даже в заснеженный Казахстан она десантируется без головного убора, чтобы мы могли видеть, как замечательно анимированы ее волосы. Прочие органы британской аристократки движутся тоже весьма плавно, но набор возможных движений остался без изменений с самых ранних игр серии. Никаких снейк-прижиманий к стенке, принц-забегов по той же стенке или фишер-вставаний в шпагате между, правильно, двумя стенками. Лара бегает, прыгает, раскачивается на веревках, крутится на горизонтальных шестах и залезает на вертикальные (кто сказал «стриптиз»?), перебирается по каменным карнизам, плавает, стреляет и двигает предметы. Вот практически и все.
Традиционным осталось и поведение лариной извечной подружки – игровой камеры. Она то теряет светило британской археологии из виду, то показывает крупным планом голову Лары в самые неподходящие моменты, то резко меняет ориентацию в пространстве.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Несмотря на отменную физподготовку, Лара не смогла прыгнуть выше головы. Но и в грязь лицом не ударила.

Гард реанимирует Крофт

К разработке игры был привлечен Тоби Гард, создатель Лары Крофт. Недовольный тем, в каком ключе в Eidos эксплуатировали образ героини, он прекратил работу над сериалом Tomb Raider после первой игры. Теперь его пригласили возродить дух серии. Получилось... местами даже слишком хорошо.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Красивые экзотические локации. Интересные и уместные головоломки. Выдержанная атмосфера добротного кинобоевика. Лара выглядит хорошо, как никогда.

Минусы:
Беспомощные противники. Надоедливые помощники. Огрехи в графическом движке. Виртуальному оператору давно пора на пенсию.



ЯПОНЦЫ ТАНЦУЮТ ВЯЛОВАТО. ДА И ГЕРОИНЕ В ЭТОМ НАРЯДЕ НИ ПРЫГНУТЬ, НИ ПРИСЕСТЬ...





Морган Грей, продюсер
Crystal Dynamics

«Страна Игр»: Над какими проектами трудилась ваша команда до Tomb Raider: Legend? Можно ли сказать, что вы использовали идеи из них в вашей новой игре?
Crystal Dynamics: Ведущие художники, дизайнеры и программисты работали в этой команде еще над Soul Reaver 2. Потом мы сделали Legacy of Kain: Defiance, и вот сейчас Tomb Raider: Legend. Какие-то конкретные идеи мы повторно не использовали, но нам, конечно, сильно помог наш опыт в создании сюжетно-ориентированных игр жанра action-adventure.

СИ: Что вдохновляло вас при создании игровых головоломок?
CD: Мы просто хотели отойти от засилья рычагов и ящиков, которое царило в предыдущих играх серии, а также как можно глубже интегрировать законы физики. Сделать, чтобы наши новаторские физические пазлы выглядели уместно в реалистичных «декорациях» игры, было непросто, но мы весьма довольны тем, что получилось.

СИ: Какие прототипы из реального мира вы использовали при создании игры?
CD: Каждый раз, занимаясь оформлением и дизайном нового уровня, мы работали с материалами, связанными с тем местом на земном шаре, где должны происходить события. Например, если речь шла о старых руинах, мы изучали древние культуры, существовавшие в тех краях – в частности, их архитектурные сооружения.



УВЫ, НАШИ МЕЧТЫ О ПАЗЛЕ, В КОТОРОМ ЛАРА ДОЛЖНА ОТРАЗИТЬ ЛУЧ СВЕТА СВОИМИ ЯГОДИЦАМИ, НЕ СТАЛИ РЕАЛЬНОСТЬЮ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



ICO

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

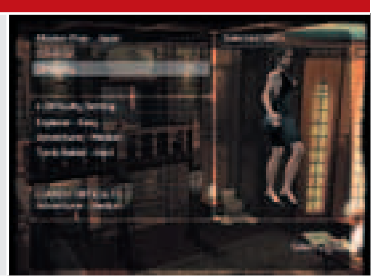


Tomb Raider: Angel of Darkness



Тепло ли тебе, девица?

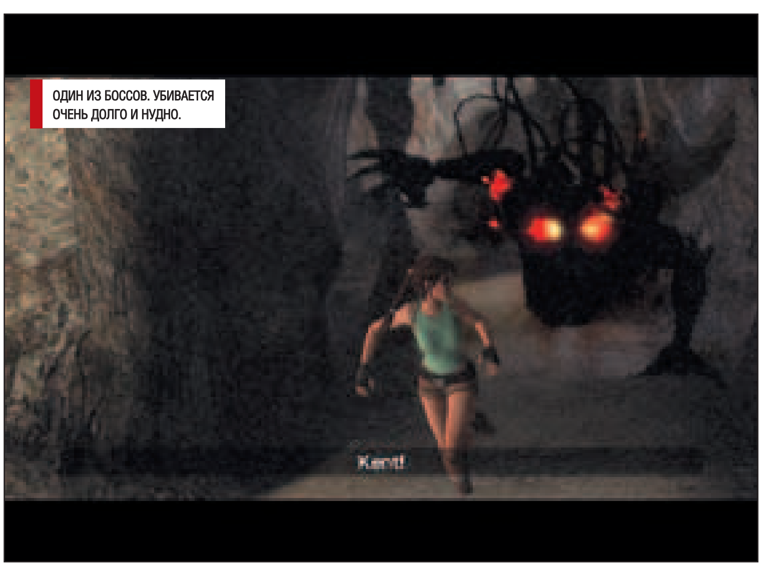
По мере прохождения игры вы можете открыть различные бонусы, среди которых видеоролики, апгрейды к пистолетам, трехмерные модели предметов и, конечно же, наряды для Лары. Самый шик – нарядить героиню в вечернее платье и отправить ее босиком в сугробы Непала или Казахстана.



А ведь управление героиней происходит именно относительно камеры, и разница между прыжком вбок и соскоком назад может означать выбор между жизнью и смертью. Хорошо еще, что вначале наша «рейдерша» немного отклоняется в ту сторону, куда собирается перескочить. Ведь одно неверное движение – и слово «головоломка» приобретет для нее буквальный смысл.

ГРЕГ: «МЫ РЕШИЛИ ВЕРНУТЬСЯ К ТЕМ ВЕЩАМ, КОТОРЫЕ СДЕЛАЛИ ИГРУ ОСОБЕННОЙ ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД: ДРЕВНИМ ХРАМАМ, ЭКЗОТИКЕ, ПАЗЛАМ И ЛОВУШКАМ»

Шипы и копья, бездонные пропасти и огромные катящиеся валуны – поводов продемонстрировать уродливую физику «тряпичного трупа» у Лары будет множество. Но если ловушки сразу отбирают жизнь, то



ОДИН ИЗ БОССОВ. УБИВАЕТСЯ ОЧЕНЬ ДОЛГО И НУДНО.



НЕКОТОРЫЕ ЛОВУШКИ ЖДАЛИ ЛАРУ СЛИШКОМ ДОЛГО И УЖЕ УСПЕЛИ ПРИЙТИ В НЕГОДНОСТЬ.

СИ: Почему изменился внешний вид Лары? Что означает ее новый облик?

CD: Нашей целью было сделать Лару настолько реальной, насколько это возможно. Вот почему мы избавились от бездонного рюкзака, и вместо этого закрепили большую часть снаряжения на видном месте – у нее на поясе. Мы также сделали текстуры более детализированными – вы можете видеть, где под кожей находятся сухожилия и кости. В какой-то момент текстуры были такими натуралистичными, что это смотрелось даже несколько отталкивающе. Лара выглядела почти как живая женщина, и глаз невольно начинал выискивать все те недостатки, из которых состояло это «почти». Так что от этой «гиперреалистичности» нам пришлось еще и дать задний ход. Поверьте мне, вы бы не хотели видеть ее более реальной, чем сейчас. Некоторые спрашивают, была ли прототипом Анджелина Джоли. Нет, мы просто взяли старую Лару, обновили ей гардероб и улучшили ее внешность настолько, насколько позволяют мощности современных машин.

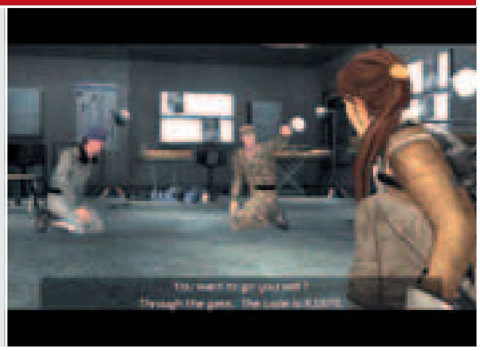
СИ: Каково, по вашему мнению, самое важное нововведение в игре? И наоборот, какие «традиционные» элементы сериала вы были просто обязаны использовать в «Легенде»?

CD: Общая канва сюжета и игрового процесса остались старыми: вы путешествуете по миру в поисках могущественных легендарных артефактов, которые должны помочь

В британской миссии Лара использует весьма оригинальную замену доске для серфинга.

Локализаторам на заметку

Когда Лара спасает наших солдат в Казахстане, они говорят ей пароль к двери с кодовым замком. Героиня вежливо благодарит их на ломаном русском. Было бы логично, если бы в русской версии солдаты говорили по-казахски и Лара демонстрировала знание именно этого языка. А Зипа с Алистером озвучивали Бачинский и Стиллавин.





В РЕЖИМЕ ПРИЦЕЛИВАНИЯ ЛАРА НЕПОДВИЖНА, ПОЭТОМУ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ БОЯ ОН МАЛОПРИГОДЕН.

некоторые безобидные, на первый взгляд, ящики могут похитить бесценные минуты. «Поставь груз на кнопку» – по-прежнему одна из самых распространенных задач. Однако классический «сокобан» приобрёл новое измерение благодаря усовершенствованному физическому движку. Отныне подвижные предметы не ходят по невидимым клеточкам – нет, их можно перетаскивать на произвольные расстояния, вращать на любые углы, а иногда они еще и сами крутятся, если усилие приложено несимметрично. Кроме того, поскакунья в шортиках обзавелась магнитным гарпуном. Им также можно тянуть, поворачивать и раскачивать предметы. Добавьте к этому перечисленные выше физические упражнения – и сами поймете, какую бездну пространственных пазлов можно соорудить на таком материале. Механизмы в древних храмах, не столь древние достижения советской науки на секретной военной базе и совсем уж современные строительные леса на токийских высотках – проблема «как попасть отсюда туда» будет возникать перед героиней неоднократно, и ее решения всегда будут разными.

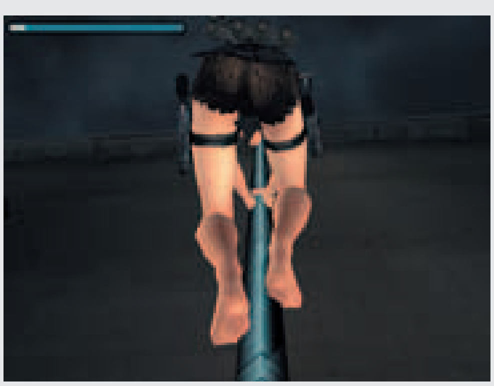
Самое удачное, на мой взгляд, место в игре – миссия в Англии, где Лара ищет под музеем-балаганом гробницу короля Артура. Здесь авторам как-то удалось «поймать волну» и создать замечательную атмосферу одновременно скрытой тайны и очень качественного юмора. Музейчик чем-то напоминает парк развлечений из Silent Hill 3, но одна мысль о том, как выглядел бы сериал от Konami, если бы герои умели крутить «солнышко» на турнике, вызывает улыбку. Дружки Лары на проводе наконец-то перестают звучать, как Бивис с Батхедом. Книжный червь Алистер только что головой об микрофон не бьется, объясняя Зипу, что Экскалибур и меч, который Артур вытащил из камня, – это два разных меча. А когда Лара становится за рычаги автопогрузчика – тут не вспомнит аналогичный эпизод из Grim Fandango только тот, кто в нее не играл. Маленькая роль этого скромного четырехколесного труженика оставляет куда более приятное впечатление, чем заезды на мотоцикле (наш шоколадный спонсор – компания Ducati!). Я, пожалуй, не буду перебивать вам аппетит и рассказывать, какой предмет в этой миссии Лара использует в качестве доски для серфинга или объяснять, как справиться с весьма впечатляющим боссом. Просто имейте в виду – до этого места вы обязаны доиграть. Несмотря на все, что перечислено в следующем абзаце.

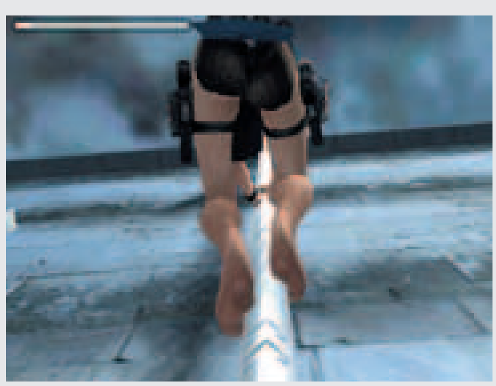
ГРЕГ: «ИГРА ПОДДЕРЖИВАЕТ САМЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ КАРТЫ»

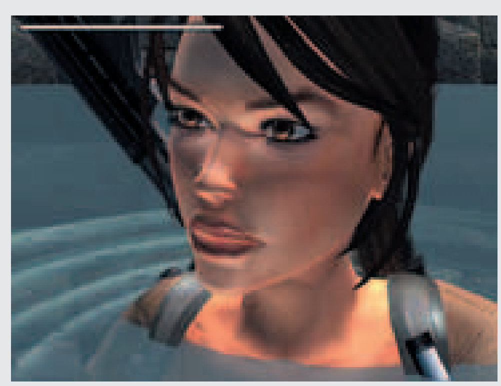
Legend действительно выглядит лучше, чем все предыдущие игры серии, но при прохождении то и дело возникает ощущение «недоделанности». Невидимые стены, растущие ниоткуда веревки и ис-

Локализаторам на заметку

В меню настроек графики есть переключатель «NEXT GENERATION CONTENT». Щелкнешь им – и сразу видишь на экране мягкие тени, на лице Лары проявляются поры и морщинки, а ее воспоминания украшаются зернистым фильтром. А вот трусики героини почему-то становятся менее прозрачными…







вам раскрыть великую тайну. Вы исследуете местность, решаете головоломки, истребляете противников, среди которых есть сверхъестественные существа и дикие животные. Все это вы делаете с грацией и ловкостью, благодаря которым Лара и стала такой популярной. Но все эти вещи «подтянуты» до современных стандартов, и даже выше их в некоторых ключевых местах. Лара отныне не движется по невидимой сетке, поэтому вам не нужно выверять ее положение с точностью до миллиметра перед прыжком. Бегать, прыгать, раскачиваться и делать все прочие обычные для Лары вещи можно простым и интуитивно понятным образом. Самое большое нововведение – это использование физики. Мы сами многому научились, когда «встраивали» физику в игру. В других проектах мы встречали мало подобных вещей.

СИ: Не думали ли вы, что многие будут пытаться застрелить дворецкого в особняке Крофтов, и очень разочаруются, когда не смогут сделать этого?

CD: По нашему мнению, Лара не стала бы этого делать, поэтому дворецкий «бессмертнен». Есть некоторые игры – Max Payne, например, – где вы можете убить любого персонажа в любой момент. Это дает игроку ощущение свободы, но создает другие ограничения. В Max Payne, например, авторам пришлось сделать персо-





РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПОБРЕЗГОВАЛИ И ПРОСТЕНЬКИМИ ЗАДАЧКАМИ «ВОВРЕМЯ НАЖМИ НА ПРАВИЛЬНУЮ КНОПКУ».

чезающие в никуда трупы врагов, тело Лары, становящееся прозрачным под водой… Вторично добравшись до финального босса, я по наивности решил, что для его убийства нужна какая-то хитрая стратегия. Увы, на деле оказалось, что просто его линейка здоровья в четыре раза длиннее, чем кажется, а методы борьбы с ним не особо отличаются от сражений с некоторыми более ранними злодеями. Рядовые враги тоже не радуют ни разнообразием, ни сообразительностью. В экзотических локациях катастрофически недостает экзотического зверья. В общем, то ли разработчиков кто-то все время подгонял, то ли они недостаточно старались. Игра-то – для казуалов!

ГРЕГ: «ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ИГРЫ – КАЗУАЛЬНЫЕ ГЕЙМЕРЫ»

Шокирующее откровение, не правда ли? Неужели вам придется подарить свою копию Legend бабушке? Что ж, в чем-то Грег прав: некоторые эпизоды игры вполне по силам игрокам без стажа. Точки сохранения расставлены достаточно густо, и игру без особых проблем можно пройти за несколько вечеров. «Легенда» настолько коротка, что даже сюжет не уместился в ней полностью, и героиня бодрым шагом уходит не иначе как в «Легенду-2».

Удался ли рестарт сериала? Если ставить вопрос именно так – да, удался. Лара не займет два трона Принца и не одолеет победителя колоссов, но, несмотря на то, что ее окружают гробницы, в мумии ей рановато. ■



ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ СПЕЦА ВРЕН ВЫЯСНИЛ, ЧТО ОТ СЕРИИ К СЕРИИ РАЗМЕР ГРУДИ ЛАРЫ УМЕНЬШАЕТСЯ!

Мотопробегом по бездорожью

Мотоциклетные заезды служат не иначе как рекламой одновременно компаний Ducati и Jeep (на джипах ездят плохие парни). Камеру здесь шатает еще хуже, чем в пеших миссиях, она то и дело показывает изнанку трасс. Управление тоже не радует. А гонка вдоль (предположительно) Турксиба еще и непомерно затянута.



ДВОРЕЦКИЙ И ХАКЕР – ПАРОЧКА, ВПЕРВЫЕ ПОЯВИВШАЯСЯ В ФИЛЬМЕ.



ЧЕМ ЭТИ ЯЩИКИ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ОБЫЧНОЙ ИГРОВОЙ ТАРЫ? ДА ТЕМ, ЧТО К НИМ ПРИДЕЛАНЫ ПОДДОНЫ ДЛЯ ПОГРУЗКИ.

нажей второго плана некритичными для сюжета, либо каким-то образом устроить, чтобы они не могли попасть под пули героя; кроме того, сам герой таков, что он вполне может убивать людей без видимых причин. В Max Payne такой подход сработал, но это был серьезный компромисс.

СИ: Почему трупы врагов исчезают?

CD: Это, скорее, технический вопрос. На убитых врагов тоже расходуется память и вычислительная мощность, так что мы предпочли потратить ресурсы на введение в сцену новых элементов – например, появление дополнительных отрядов противников.

СИ: Расскажите, какие принципы легли в основу движения и управления игровой камерой? Камера всегда была слабым местом серии, удалось ли вам улучшить ее поведение?

CD: У нас были три простые цели: предсказуемость, управляемость и незаметность. Это значит, что движения камеры не должны становиться неожиданностью для игрока, что он всегда может управлять камерой, но она и сама становится в оптимальное положение. Стараясь по возможности следовать этим принципам, мы и создали камеру Tomb Raider: Legend. Редко кто вообще обращает на нее внимание, а для игровых камер это, пожалуй, лучшая похвала.



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



Refuze: Атака брака

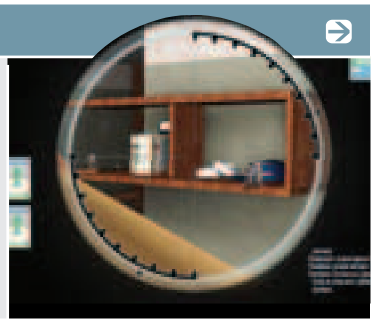
Для тех, кто в детстве не наигрался в солдатиков и теперь мечтает наверстать упущенное, компания «Мультисофт» выпускает Refuse.

Сумасшедший хакер заражает вирусом заводскую автоматику, происходит сбой в системе, и с конвейера игрушечной фабрики, вместо безобидных экскаваторов, сходят злобные пластмассовые роботы. Они захватывают ближайший к фабрике дом, а героям – трем игрушечным солдатикам, нужно зачистить здание от захватчиков. Между бойцами можно переключаться в любой момент, двое других в это время помогают по мере сил и подчиняются простым командам типа «сиди на месте». И это очень кстати, потому как в «агрессивном» режиме напарники так и норовят расстрелять весь боезапас без особого толку. Пройти игру можно разными способами. Например, выбрав штурмовика, перебить всех роботов из пулемета. Или, играя за снайпера, издалека уничтожать часовых, сидя в укрытии. Один точный выстрел – пластмассовая голова с плеч. Впрочем, полезнее отстрелить врагу руки с оружием – тогда он не будет представлять угрозы, а новый вместо него не отреспаунится. И это только одно из решений, которые нужно принимать ежесекундно. Куда пойти дальше – на кухню или в ванную? Не заготовили ли разработчики обходного пути под полом? Нет ли поблизости пирамиды из кубиков, которую можно обрушить на головы пластмассовых уродцев, или скрытого прохода, заколоченного досками? Однообразие выбранного жанра, создатели постарались скрасить различными заданиями – уничтожением офицера, подрывом подводной лодки в канализации. Местами получилось – заниматься уничтожением всего (чуть было не сказал «живого») на каждом уровне вовсе не обязательно. Мультяшный стиль графики контрастирует с обилием тактических возможностей, а нехватка полигонов и бедненькие текстуры – с кричащими цветами. Такая смесь нарочито «детской» внешности и более «взрослого» геймплея сильно напоминает серию Worms. И, несмотря на разницу в жанрах, Refuze способна охватить столь же обширную аудиторию. ■


С ПОМОЩЬЮ КОШКИ РАЗВЕДЧИК МОЖЕТ ЗАБИРАТЬСЯ В НЕДОСТУПНЫЕ ОСТАЛЬНЫМ МЕСТА.

«Моментальная» хирургия

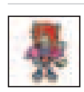
В качестве аптечек выступают тюбики с клеем. Если боец срочно нуждается в починке, нужно просто нажать на тюбик – и солдатик сам подклеит все пострадавшие части. Друг серьезно ранен в бою? Не беда, надо только подобрать оторванные конечности. Эх, такое бы, да в Soldier of Fortune 2…



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Интересные уровни и множество вариантов их прохождения.



Минусы:
Слабая графика, однообразие, туповатые противники и напарники.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	IDDK Group
РАЗРАБОТЧИК:	«Мультисофт»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://refuse.iddk.ru/ru

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

Наше резюме:
Чтобы превзойти Toy Story 2, нужно выпустить Toy Story 3. Другого выхода мы пока не видим.

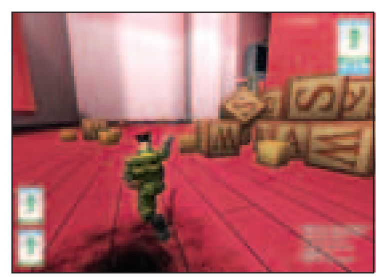
АЛЬТЕРНАТИВА

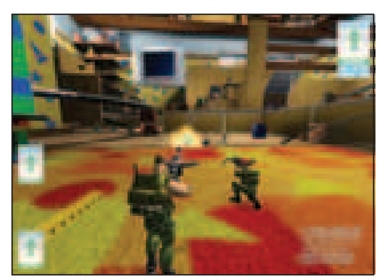
ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Army Men: Sarge's War

ХУЖЕ, ЧЕМ


Toy Story 2






МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕНЬКИЙ. НИЧТО НЕ ОСТАНОВИТ ИГРУШЕЧНОГО СОЛДАТА НА ПУТИ К БАНКЕ С КРАСКОЙ!


ПОТЕРЯЛ НОГУ, НО НЕ ПОТЕРЯЛ НАДЕЖДУ: РАЗВЕДЧИК ПЫТАЕТСЯ ДОПОЛЗТИ ДО УКРЫТИЯ.


КРОШЕЧНЫЕ ТАНКИ КАЖУТСЯ ГЕРОЮ ПРОСТО ОГРОМНЫМИ.


SpellForce 2
Shadow Wars
Новая сила
Новая битва
Новая игра
Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги
JoWooD
Phenomic
ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР
gfi
XFX
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

SpellForce 2: Shadow Wars

Битва за осколки мира Эо продолжается. Сила рун ушла, и теперь всех спасают клятвоотступники.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Jowood
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:	Phenomic Game Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2.4 ГГц, 1 Гбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://spellforce.com/sf2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Достойный преемник титула «лучшая смесь жанров» и самая красивая RTS на сегодня.



Успех Spellforce: The Order of Dawn – результат не слепого везения, но удачного подбора составляющих. Если до нее ролевые элементы в RTS ограничивались наличием героев в качестве более мощных юнитов с особыми умениями, то немецкие разработчики разделили оба режима на две полноценных части. Пускай не самые лучшие по отдельности, но плавно переходящие друг в друга и подкрепленные великолепной графикой.
При создании продолжения важно было не нарушить хрупкое равновесие, оставить сильные стороны и избавиться от недостатков. Во многом Phenomic это удалось, хотя местами с помощью весьма спорных методов. Взять, скажем, ролевую систему.
В оригинале она была весьма замороченной, не уступавшей по сложности настоящим RPG – куча характеристик и умений, сотня заклинаний, поиск рунных камней… Легким движением руки ее «упростили», а если более точно, выкинули в утиль. Нет больше силы и ловкости, мудрости и харизмы. Бытие персонажа определяется набором навыков, разделенных на две больших группы – боевых и магических. У каждого – три степени развития, которые дают новые заклинания или возможности (берсерк, лечилка, мощный удар) и дальнейшее продвижение по дереву умений. Из прочих показателей – здоровье, мана, скорость их регенерации да атака, которые растут автоматически. И каждый предмет (вне зависимости от вида) прибавляет к ним по несколько сотен. После прежних цифр видеть монстров с семью тысячами хитпойнтов сперва странно, но потом привыкаешь.
Закавыка кроется в том, что если вы и развили ветку тяжелого оружия, и хотите теперь вложиться в топоры, система не даст этого сделать! Будьте любезны сперва заработать пару уровней и потратить очки на другую ветку умений. Вот и получается, что к последнему, тридцатому уровню два воина будут отличаться разве что парой финальных умений, прокачав до этого все остальные. Больше того, развитием наших спутников компьютер занимается по своему разумению, даже если снять галочку автоматического левел-апа в настройках. Вдобавок слотов под заклинания/спецатаки у них всего по три на брата, приходится чем-то жертвовать. Раздражает безмерно.
Кстати, о соратниках. Согласно сюжету, рунные воины покинули мир, став персонажами преданий, а алтари стоят заброшенными и хиреют. А главный герой принадлежит к небольшому племени Шайкан – людей, в чьих жилах течет кровь дракона. Когда-то давно они предали своих союзников, и все прочие расы презирают их.
Но если не принимать сей факт во внимание, все не так плохо – Шайкан быстрее и сильнее обычных людей, они не подвержены болезням, и раны их затягиваются почти моментально. Более того, глоток крови Шайкан передает все ценные качества другому разумному существу, чем мы и пользуемся, набирая добровольцев в партию (не считая выдаваемых в начале брата и сестры, и второй сестры, которая присоединяется чуть позже).
В рамках игровой механики духовная связь между соплеменниками выражается в том, что пока жив хоть один персонаж и рядом нет врагов, он может оживить всех остальных, а главный герой способен телепортировать к себе остальных. Это облегчение жизни игрока – лишь одно

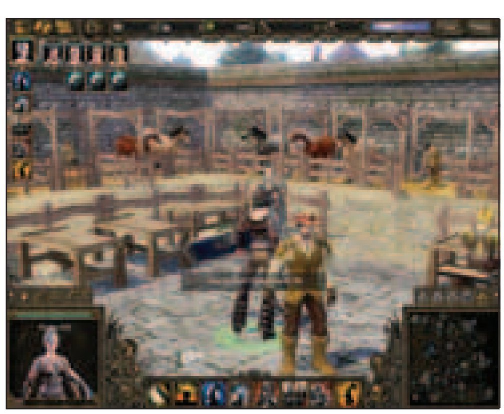
The Realm

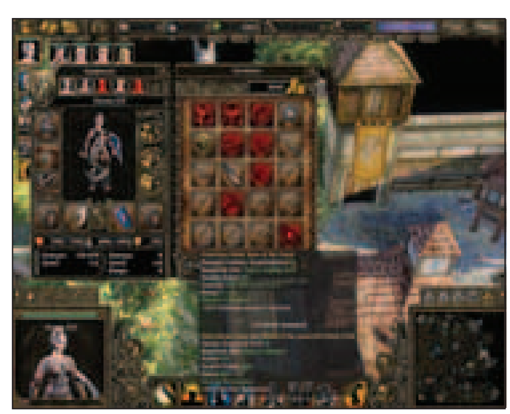
Силы света по-прежнему представлены людьми, эльфами и гномами, которые прекрасно дополняют друг друга. Маги на грифонах обеспечивают поддержку с воздуха, паладины и элитные воины гномов защищают хрупких друидов, те их лечат, а рейнджеры сбивают вражеских летунов и засыпают противника стрелами.





БАШНИ THE REALM ПОСЛЕ ВСЕХ АПГРЕЙДОВ НАЧИНАЮТ ЛЕЧИТЬ БЛИЖАЙШИХ БОЙЦОВ.







ТИТАН СВЕТЛЫХ СИЛ МАЛО ТОГО, ЧТО ВООРУЖЕН ДВУМЯ ЗДОРОВЕННЫМИ МЕЧАМИ, ТАК ЕЩЕ И БЬЕТ ВРАГОВ МОЛНИЯМИ.



С ПОМОЩЬЮ КАРТЫ ЛЕГКО ПУТЕШЕСТВОВАТЬ МЕЖДУ ОСТРОВАМИ. НАДО ТОЛЬКО АКТИВИРОВАТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАМНИ В ЛОКАЦИЯХ.

из многих. Так, мана восстанавливается очень быстро, а время «перезарядки» заклинаний невелико – знай только нажимай на иконку в гуще битвы. А можно и вовсе сэкономить силы и выдать магу посох со «встроенным» заклинанием, будь то лечение или молния. Они не столь действенны и наносят меньший урон, зато на них не тратится мана. Герои меньше тупят и кидаются резать врагов без напоминания, и в целом битвы стали гораздо более динамичными и менее напрягающими. И подобное упрощение и ускорение коснулось всех аспектов, вызывавших раздражение у игроков. Раздражала беготня по карте для выполнения квестов? Теперь все карты утыканы «камнями путешествий», для перемещения между которыми не нужно даже добегать до какого-то одного, а достаточно вызвать карту. Да и персонажи перемещаются заметно быстрее. Создание боеспособной армии отнимало кучу времени? Вместо семи ресурсов осталось три, здания и юниты производятся практически моментально, рабочим сразу можно дать задание на сбор камня, расположение базы не привязано к рун-

КНУТ И ПРЯНИК + -



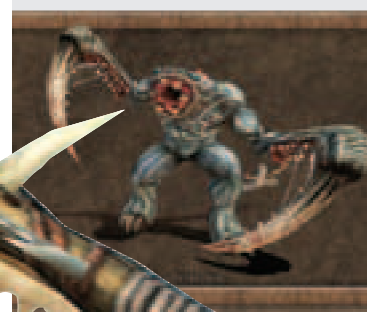
Плюсы:
Великолепная графика, достойный сюжет, огромное количество побочных квестов, множество полезных изменений.



Минусы:
Слишком упрощенная ролевая система, скучноватый RTS-режим, периодические трудности с поиском пути, вылеты с порчей сейвов.

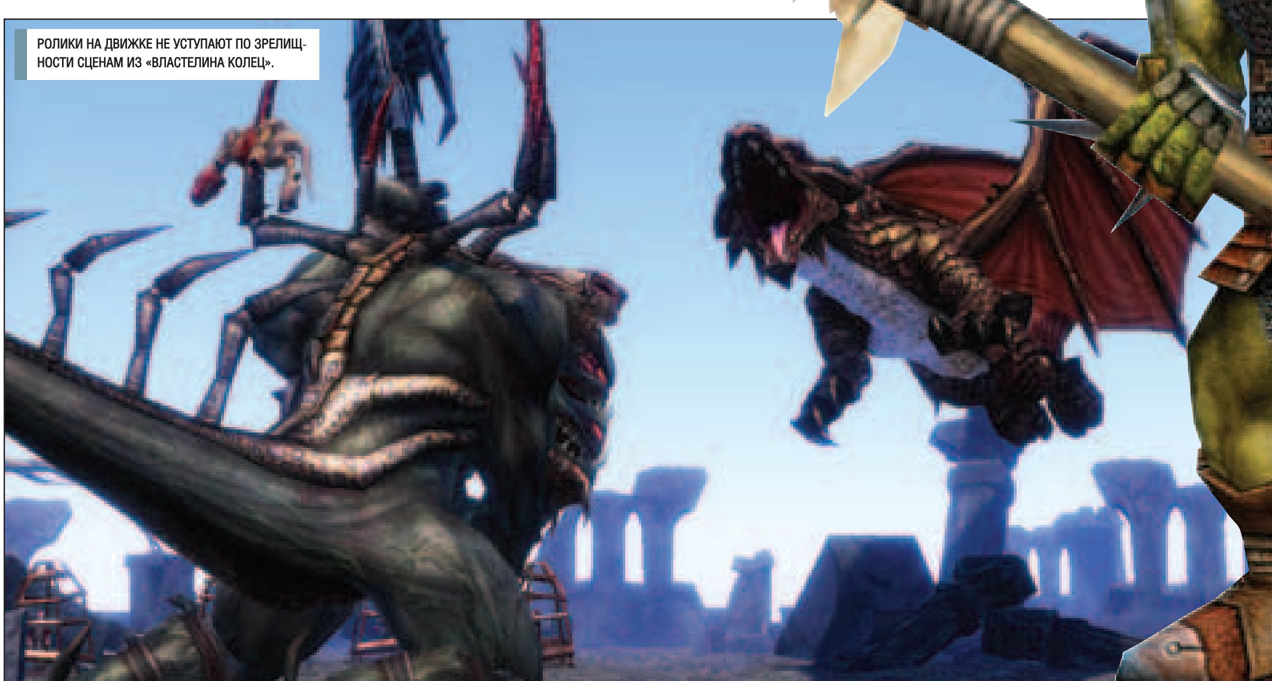
The Pact

Темные эльфы, оставшись в одиночестве, призвали в союзники Теней и горгулий. Прежний набор из колдунов, некромантов, рыцарей смерти и паукообразных дополнился тремя видами горгулий (ледяными, огненными, каменными) и ужасными тенями, которых могут видеть только специальные юниты типа трентов и шаманов.



Что важнее, присвоить себе не дошедшие до адресатов вещи или доставить по назначению и завоевать расположение всех городских глав?





РОЛИКИ НА ДВИЖКЕ НЕ УСТУПАЮТ ПО ЗРЕЛИЩНОСТИ СЦЕНАМ ИЗ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ».


СХВАТКА БУДЕТ ЖАРКОЙ: ОГНЕННЫЕ ГОРГУЛЬИ БЬЮТ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ВРАГОВ ПОДРЯД.


НЕСМОТРЯ НА, ХМ, ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ ВИД, ПАРАМЕТРЫ У ЭТОЙ БРОНИ ВПОЛНЕ СЕРЬЕЗНЫЕ.

ным храмам по причине отсутствия оных, да и число построек значительно сократилось. Зато стратегическую часть разнообразили: появились осадные орудия, что значительно ускоряют вынос вражеской базы, а летающих юнитов бьют только лучники и маги.
Беда в том, что в результате из посредственной RTS, какой была первая часть, получилась только средненькая. Нет формаций или морали, бойцы обожают перекрывать друг другу дорогу и плутать в трех соснах, а победа достигается опробованным еще в Dune 2 способом – понастроить защитных башен, изучить все апгрейды, скопить сил и идти к врагу в гости. Компьютера хватает лишь на заваливание наших оборонительных рубежей пушечным мясом. А вот уничтожение его базы превращается в мороку – снующие под носом вражеские рабочие успевают построить пару бараков, пока разносишь один.
К счастью, заниматься строительством нужно далеко не во всех миссиях, а ролевая часть удивительно хороша. Даже основной сюжет, посвященный спасению мира от безумной колдуньи, весьма увлекателен, а уж побочные квесты удовлетворят вкусы самого взыскательного ролевика. Развитие жалованного королем удела, бои на гладиаторской арене, карточная игра, задания от воров… Прятаться по закоулкам от ночной стражи, выслеживать культистов, разыскивать пропавших девушек, задачки на сообразительность и память… Есть, конечно, классические «собери десять грибов», но их компенсируют задания с нелегким выбором. Что важнее, присвоить себе не дошедшие до адресатов вещи или доставить по назначению и завоевать расположение всех городских глав? Рассказать правду о солдате-предателе или не отнимать у потерявшей жениха девушки последнее утешение?
В дневнике подробно (пожалуй, даже слишком) расписан каждый квест, нужные места и NPC отмечаются на мини-карте. А еще (держитесь крепче) опыт выдают только за выполнение заданий и убийство важных врагов. Так что забудьте о старом способе «наставить башен и пойти прогуляться».
То есть, настроить-то можно, и компьютер исправно направляет на них орды смертников, но ни очка экспы за их уничтожение герой не получит. Сидеть на базе – себе дороже.
Первую часть заслуженно хвалили за графику – Krass Engine, опробованный в подводном футуристическом экшне Aquanox, прекрасно справился и с отображением фэнтезийных королевств и их обитателей на небывалом для RTS уровне. Были и огрехи – персонажи в роликах на движке напоминали манекены, а анимация ударов не выдерживала критики.
Теперь все в полном порядке – диалоги по внешнему виду практически не уступают Fable – собеседники шевелят губами в такт речи и моргают, активно жестикулируют, отблескивают доспехами невообразимых форм и размеров. Тени вот только иногда при попадании на лицо персонажа распадаются на кучу квадратиков, ну да это дело патчей и свежих драйверов. Технология SpeedTree с легкостью отображает лесные массивы, плавность движений героев и детализация юнитов радуют глаз, а рушащиеся с небес молнии – заставляют зажмуриться.
Озвучка английской версии оригинала вызвала немало нареканий и пугала сильным немецким акцентом и неуместными интонациями. Конечно, для отечественных игроков подобные нюансы не слишком важны, но ситуация на этом фронте улучшилась.

The Clans

Орки и тролли теперь дружат с варварами, и все так же полагаются на грубую силу. Берсерки и ветераны сеют смерть во вражеских рядах, снаряды катапульт и камни троллей разносят в пыль здания, а с воздуха их прикрывают Тотемы и Спиритисты.



Начавшись как смелый эксперимент, с выходом дополнений серия прочно встала на ноги в финансовом плане и заняла свое место в сердцах игроков. Редкость для нестандартных проектов, и сиквел делает все возможное, чтобы не отпугнуть сложившееся фанатское сообщество.
И, несмотря на спорные изменения в ролевой системе, вполне с этим справляется. ■


ФАНГОРНСКИЙ ЛЕС ИДЕТ ВОЙНОЙ НА САРУМАНА… СТОП, ЭТО ЖЕ ДРУГАЯ ИГРА.

ОРКИ ТЕПЕРЬ НЕ ПРЯМОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ЗЛА, А ДЕРЖАТСЯ ГДЕ-ТО ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ СИЛАМИ СВЕТА И ТЬМЫ.

Затерянные в астрале

Серия Spellforce необычна не только жанром, но и своим миром. Когда-то это была обычная планета, но в результате вызванного войнами магов катаклизма она разлетелась на множество осколков, парящих в астрале. Чем-то напоминает «Аллодов» от Nival Interactive. Великий волшебник объединил острова сетью порталов, не делая различия между светлыми и темными расами, и они – единственный способ перемещения. А во второй части мы сталкиваемся с тем, что сила порталов начинает ослабевать, и острова оказываются отрезанными друг от друга. С помощью специального камня нам предстоит восстановить связь, если не хотим остаться без союзников.





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Spellforce: The Order of Dawn

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.fifastreet2.com

FIFA Street 2

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Пока все увлечены уличным баскетболом, скейтбордами и прочим «домашним экстримом», EA продолжает вспахивать нетронутую целину уличного футбола.

Первая FIFA Street была сумбурна, кривовата, но все же доставляла море удовольствия и веселья. Новая же часть справедливо заслуживает цифры в названии – это не очередная FIFA 2048, в которой добавили наконец-то команду липкой плесени с Ганимеда*. Игру доработали, отполировали и обогатили множеством новых фишек, которые выводят ее на совершенно новый уровень.
Из новинок, наверное, самая интересная и зрелищная – это чеканка. Вы по-прежнему выполняете трюки и отдаете пасы, издеваетесь над соперником, крутя мяч у него перед носом. Но теперь все это можно делать, не давая мячу упасть. Зажали кнопку, и ваш подопечный начал чеканить мячик стопами, нажали правый аналог вверх – подкинул повыше и начал чеканить головой. При этом – пожалуйста! – носитесь по арене, выполняйте специальные (безумно красивые) трюки, не роняя мяча, а также переходите из режима чеканки на удары и пасы.
И выглядит все это настолько плавно и реалистично – аж дух захватывает. Больше никаких дерганых переходов между фазами анимации. Если вы сделали удар из чеканки, то ваш футболист еще пару раз покрутит мячик вокруг ног, а затем красиво ударит его в прыжке. Мяч отныне не «приклеивается» к ногам футболистов, а сами игроки не превращаются больше в идиотов, не умеющих даже бегать. Все плавно, реалистично и, что самое главное, – под полным вашим контролем. Да, моменты, когда на экране творится какая-то каша, все еще не изжиты, а футболисты порой подолгу топчутся на месте в углу, пытаясь отобрать друг у друга мячик, но такие казусы сведены к минимуму, и нормой быть, слава богу, перестали.
Отдельно нужно отметить новый режим карьеры, в котором, создав своего персонажа, вы сначала принимаете участие в самых простых соревнованиях в команде с первыми попавшимися футболистами. Но, прокачав вашего игрока до сорокового уровня, вы получаете возможность создать собственную команду, собственную домашнюю площадку, и уже на ней принимать соперников. А далее вас ждут просьбы от лучших футболистов планеты поиграть в вашей команде, затем подпольные состязания и, наконец, официальный чемпионат мира по уличному футболу.
Мы получили великолепный, красивый, интересный и (самое важное!) удивительно играбельный уличный футбол. Можно только поаплодировать и сказать: «Браво EA! Ждем версию для Xbox 360» – ведь единственное, что еще можно совершенствовать, это графика. И поддержку онлайн-соревнований, конечно. ■

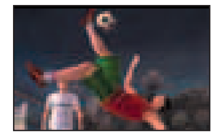




* Липкая плесень с планеты Ганимед – разумная форма жизни в книгах Филиппа К. Дика.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



FIFA Street

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



NBA Ballers

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Великолепная анимация, отличная графика, удобное управление, интересный режим карьеры, сообразительные противники и напарники.

Минусы:
Как и в прошлой части, временами на экране творится сумбур.
А каждый следующий матч все больше напоминает прошедший.

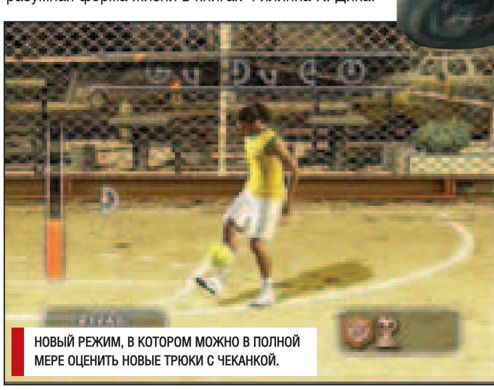
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

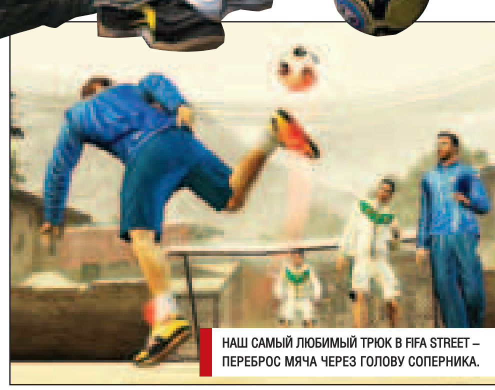
Наше резюме:
Самый лучший уличный футбол, да что там, наверное, самая лучшая игра из всей Street-серии и всех прочих подобных игр тоже.

Радиоволна

Как и всегда, к музыкальному оформлению в Electronic Arts подошли серьезно. Постоянно, неотлучно, не прекращаясь даже на время загрузочных экранов, из колонок льется отличная музыка. Почти полсотни композиций в списке и заводила ди-джей – полная иллюзия настоящего радио.



НОВЫЙ РЕЖИМ, В КОТОРОМ МОЖНО В ПОЛНОЙ МЕРЕ ОЦЕНИТЬ НОВЫЕ ТРЮКИ С ЧЕКАНКОЙ.



НАШ САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ ТРЮК В FIFA STREET – ПЕРЕБРОС МЯЧА ЧЕРЕЗ ГОЛОВУ СОПЕРНИКА.



В СТАТИКЕ ИГРА ВЫГЛЯДИТ ДОВОЛЬНО НЕКАЗИСТО, НО В ДВИЖЕНИИ ОНА ВЕЛИКОЛЕПНА.


ты услышишь этот...
Шорох
""Шорох" пугает, натурально пугает, причем делает это с изяществом, присущим профессиональному творению".
– AG.ru, "Наш выбор", оценка 85%
Один из самых атмосферных квестов года
PLAY TEN
© 2006 Nucleosys. All rights reserved. © 2006 «Плэй Тен Интерактив». Все права защищены. www.playten.com
© 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami.jp/gs/game/oz

The Sword of Etheria

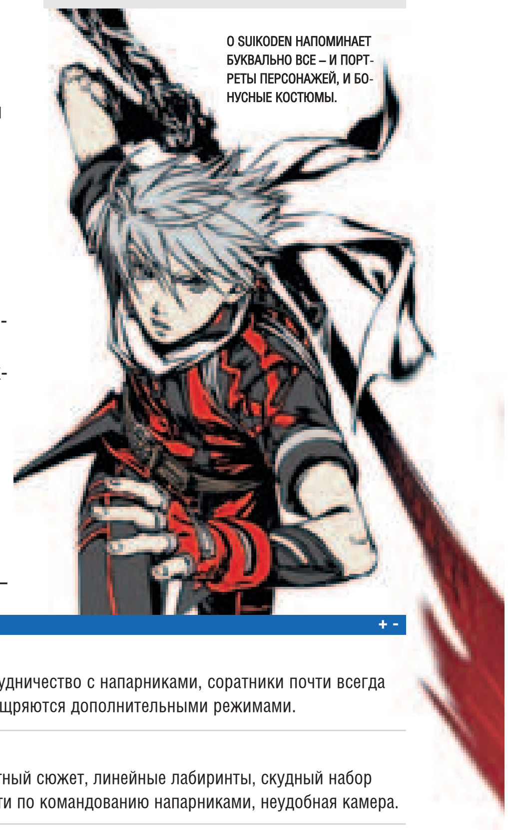
**Рубить монстров в капусту уже немодно.
А вот использовать их вместо баскетбольных мечей – самое то!**

Однажды боги направили своих посланников в далекую деревню. Божественный приказ был краток: детей похитить, со взрослыми разобраться по обстоятельствам. Паренек Фиель (Fiel) решил не отсиживаться в кустах, пока его сестренку Дороти уволакивают неизвестные страшилы, и вызвал на битву командира посланцев, благо неожиданно подвернулся под руку магический меч. Побежденный посланец, вопреки канонам жанра, не пообещал парню вернуться через пару миссий, чтобы надавать ему по шее, а осознал несправедливость приказа богов. Так у Фиеля появился первый союзник в поисках таки похищенной под шумок сестры.
Экшны от третьего лица обычно не ассоциируются с командными боями. Кратос из God of War или Данте из Devil May Cry не делят славу ни с кем, единолично истребляя полчища врагов. А уж если напарникам и выпадет шанс тоже покрасоваться на полях сражений (как в Onimusha: Dawn of Dreams), то они, в знак благодарности, не слишком рвутся перехватывать у лидера заслуженные лавры. Огневая поддержка – еще куда ни шло, но полностью свой потенциал соратники раскрывают только под руководством игрока, ненадолго подменяя основного персонажа.
А между тем, разве война – дело одиночек? В отличие от коллег, Фиель не коллекционирует различные виды оружия и не разучивает новые приемы по ходу игры. Выжить среди полчищ монстров ему помогает сотрудничество. Удалось оглушить врага – перекинь его товарищу метким ударом на манер баскетбольного мяча. Тот примет передачу и отпасует бедолагу следующему участнику. Ловкое жонглирование требуется не для забивания гола (не то The Sword of Etheria и впрямь уподобилась бы фэнтезийному спортсиму) – за счет виртуозных перебрасываний накапливается энергия для особо сокрушительных ударов, которые Фиель исполняет либо самостоятельно, либо вместе со спутниками.
Бойцы выходят на штурм лабиринтов скромным составом: максимум втроем. Игрок контролирует только Фиеля, остальные напарники вверяются заботам кремниевого мозга PS2. Чтобы вмешаться в их действия, приходится проявить редкую изобретательность, ведь командирские возможности сильно ограничены. Выбрать союзника для нападения на определенную жертву или приказать всей команде держаться рядом – вот и весь нехитрый лидерский набор. Надо признать, соратники стараются не ударить в грязь лицом и исправно ловят большую часть передач. Но досадные промахи тоже не редкость. В горячке боя воины нет-нет да и засмотрятся на окрестные пейзажи или же опрометью ринутся в атаку, подставляясь под удары нападающих. Сражения требуют мгновенной реакции. Враги редко наступают поодиночке, предпочитая компанию излишнему геройству. Состав групп постоянно варьируется: вместе с мелкими сошками дерутся и опытные противники, которых не так-то просто сбить с ног. Пожалуй, единственное, чем они уступают героям, –

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Командные бои вполне могли бы стать альтернативой похождениям героев-одиночек, но подводит отсутствие разнообразия.



О SUIKODEN НАПОМИНАЕТ БУКВАЛЬНО ВСЕ – И ПОРТРЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, И БОНУСНЫЕ КОСТЮМЫ.

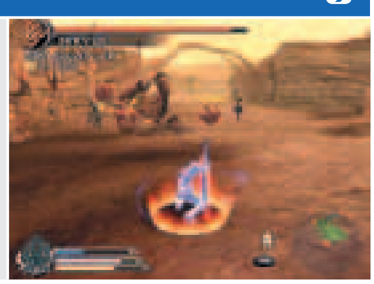
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
В боях важны техничность и сотрудничество с напарниками, соратники почти всегда адекватны, перепрохождения поощряются дополнительными режимами.

Минусы:
Невыразительная графика, невнятный сюжет, линейные лабиринты, скудный набор врагов, ограниченные возможности по командованию напарниками, неудобная камера.

Целебная сила матушки-земли

Поначалу кажется, что особой сложности в битвах нет. Павшим бойцам достаточно отсидеться на земле, чтобы восстановить силы. Игра завершается лишь, когда из строя выбывают все трое. Однако количество передышек влияет на оценку подвигов в финале миссии. А от полученного балла зависят не только призы, но и эндинг игры.





НА ФИНАЛЬНУЮ ОЦЕНКУ УСИЛИЙ ИГРОКА ВЛИЯЕТ ВСЕ: ОТ КОЛИЧЕСТВА УДАЧНЫХ ОСОБЫХ АТАК ДО ВРЕМЕНИ, ЗАТРАЧЕННОГО НА БИТВУ С БОССОМ.



ЧЕМ ДОЛЬШЕ ВРАГ ТРЕПЫХАЕТСЯ В ВОЗДУХЕ, ТЕМ БОЛЬШЕ ЭНЕРГИИ НАКАПЛИВАЕТСЯ ДЛЯ ОСОБЫХ АТАК.



НЕРЕДКОЕ ЗРЕЛИЩЕ: НАПАРНИКИ ЛЕНИВО ЖДУТ, ПОКА ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ПОДКИНЕТ МОНСТРА В ВОЗДУХ.



Новаторский подход к боям выгодно отличает The Sword of Etheria от конкурентов, но ей остро не хватает разнообразия сражений.

отсутствием баскетбольных навыков. Подбрасывания и перекидывания удерживают внимание не хуже замысловатых комб в файтингах, уверяя в важности командных действий куда убедительней, чем сюжетные диалоги. А к боссам и вовсе нужен особый подход: с наскока их не одолеть. Эффективная тактика окупается быстрым улучшением параметров персонажей за счет дополнительно выигрываемой энергии «этерии» (etheria).

Новаторский подход к боям выгодно отличает The Sword of Etheria от конкурентов, но «темной лошадке» Konami не хватает разнообразия сражений других экшнов. Разновидностей монстров не так уж много: пара миссий, и к новым физиономиям уже спешат на подмогу старые знакомцы с прокачанными здоровьем и рефлексами. Лабиринты на удивление прямолинейны. А опробовать новый стиль боя удастся, только сменив лидера команды, да и то не в основном режиме прохождения игры. Зато на дополнительные режимы и миссии Sword of Etheria не скупится, хоть и не стесняется повторно подсовывать игроку уже знакомые арены. Роскошные пейзажи, на которые были так щедры миры Genji и Onimusha, уступают место невыразительным блеклым «местностям». Конечно, угасающие миры и не должны отличаться буйством красок, но и сюрреализма Ico в The Sword of Etheria не чувствуется. Вроде бы, герои преодолевают залитые лавой горы, бродят по коридорам замков и бескрайним пустыням, однако запоминаются лишь размытые краски. Да и сами они в толпе монстров зачастую угадываются лишь по шлейфу разноцветных искр, успешно теряясь на фоне нападающих. Камера, увы, активно сотрудничает с врагами. Даже если взять противника на прицел – что зачастую спасало в Devil May Cry 3, – фокусироваться на нем придется вручную. При динамизме местных сражений смена угла обзора становится настоящей головной болью, тем более что молниеносные перебежки противников часто приводят к коварным атакам в спину от невидимых монстров. Можно долго спорить о том, насколько важен сюжет для игр жанра экшн. Но все-таки приятно знать, что сражаешься не просто, чтобы потешить самолюбие, – дескать, ну и реакция у меня! Сюжетные сценки развлекают, интригуют, раскрывают характеры персонажей. Увы – не в The Sword of Etheria. Редкие видеоролики больше похожи на набор сумбурных картинок, а короткие диалоги в начале миссий скорее запутывают, чем разъясняют суть происходящего. Мол, хочешь смысла – собери головоломку из обрывочных фраз сам, додумай; однако сценаристы тебе не помогут.

Нелегко быть новатором. Потенциал The Sword of Etheria так и остается скрытым. Подводит отсутствие разнообразия, неповоротливая камера, своеобразная графика, да и сюжет не заставляет без раздумий ринуться в бой. И тем не менее приятно видеть, что разработчики продолжают искать альтернативу успешным формулам хорошего экшна. И им это – почти удается. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ


Chaos Legion

ОДНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ


Onimusha: Dawn of Dreams


ГЕРОИ ОБРАСТАЮТ ДОСПЕХАМИ БЕЗ ОСОБЫХ УСИЛИЙ. СРЕДНЕВЕКОВЫЕ РЫЦАРИ УМЕРЛИ БЫ ОТ ЗАВИСТИ!



ОСОБЫЕ АТАКИ ПОМОГАЮТ НЕ ТОЛЬКО БЫСТРО СОКРАЩАТЬ ПОГОЛОВЬЕ ВРАГОВ, НО И ВЫБИВАТЬ ИЗ НИХ БОЛЬШЕ ПРИЗОВОЙ ЭНЕРГИИ.



НАПАРНИКА ДЛЯ КОМБО-УДАРА ЛЕГКО СМЕНИТЬ – ОДНИМ НАЖАТИЕМ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
ExVirgin
admin@awnews.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	NetDevil
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1.6 Ггц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.autoassault.com

Auto Assault

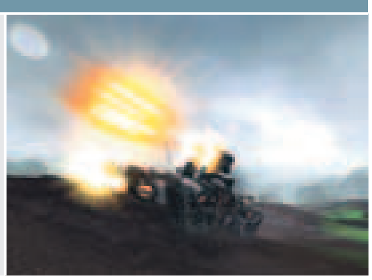


Она могла бы стать Fallout Online. Вместо этого – еще одна MMORPG, только с машинками.

«Снаружи она выглядела как беззаботный «свингер»- седан: ярко-красный, кричащий, быстрый. Но под выпуклостями ее капота была упрятана ракетная установка, и два ствола пятидесятого калибра скрывались от взгляда в тайнике под передними фарами; поперек живота она носила пояс из гранат, взрывающихся с замедлением в пять и десять секунд; а в туловище располагался резервуар с распылителем, полным высоколетучего газолина».
(Р. Желязны, «Автомобиль-дьявол»).
Много денег не бывает! Так считают боссы NCsoft, время от времени поглядывая на кошелек с надписью Guild Wars. Одна оригинальная идея уже сработала, так почему бы не попробовать в деле вторую? Пересмотрели фильм «Безумный Макс», перечитали «Грузовики» Стивена Кинга, добавили немного от Fallout – и вот новый молодежный идол готов. Но так ли все безоблачно и радужно на небосклоне Auto Assault? В 2054 году огненный метеоритный поток пересек орбиту Земли и ядерным дождем выпал на поверхность планеты. После этого большая часть человечества мутировала. Между мутантами и людьми развязался ожесточенный конфликт. Началась яростная борьба за выживание. Пытаясь поддержать порядок, военные выпускают в зараженные города роботов и мимоходом сбивают таинственный инопланетный корабль… Тем временем правительство прячет незаразившихся людей в подземных убежищах – «Ковчегах». А затем принимает решение полностью очистить поверхность планеты от мутантов с помощью ядерного и химического оружия. Попытка «спасти человечество» таким радикальным образом оканчивается трагически. Распыленная отрава, смешавшись с исходящим от подбитого корабля излучением, уничтожает миллионы людей. Спустя сотни лет скрывающиеся в убежищах люди отваживаются выбраться на белый свет. Их взору предстает выжженная пустыня, населенная мутантами всех мастей и биомехами – полулюдьми-полумашинами.
Разработчики предлагают игроку на выбор три расы. Люди – отличные стрелки, умело используют энергетическое и огнестрельное оружие. Мутанты пускают в ход загадочные инопланетные технологии, и легко переносят химическое и радиационное воздействие. Биомехи отлично маскируются и мастерски обращаются с огнем. Каждая раса имеет четыре типичных класса – если говорить в терминах MMORPG, «танк», «рейнджер», маг и «хилер». Настройка внешнего облика героя ограничена единственным типом лица, четырьмя прическами на каждый класс и цветом костюма, в результате чего города наводнены одинаковыми персонажами. Впрочем, это не так важно, ведь основную часть времени мы проведем за рулем транспортного средства, лишь иногда сходя на обожженную землю, чтобы получить новое задание или купить оружие. Дизайн машин оставляет двоякое впечатление.

Камень-ножницы-бумага

Весьма интересен ролевой элемент управления машиной во время сражений. Игрок в любой момент может изменить энергетические потоки, перенаправив их в нужные узлы автомобиля. К примеру, убавить мощность щитов и перекинуть полученную разницу на шасси, увеличив тем самым скорость передвижения.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.0

Наше резюме:
Неоднозначный проект. Может, прогремит до небес, а может, с треском провалится. Оригинальность не всегда означает народную любовь.

Поговорим?

Чуть ли не впервые в MMORPG появился встроенный голосовой чат. Конечно, есть сторонние программы, но удовольствие сомнительное, по крайней мере, для постсоветского пространства. Пока что чат существует только для группового общения («конвой»), но наверняка с патчами появятся и приватный, и командный.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Необычный сеттинг, система, основанная на развитии транспортного средства, а не персонажа.

Минусы:
Технические проблемы, однообразные квесты, отсутствие штрафов за смерть и связанная с этим легкость прохождения.



ЗЕЛЕНЫМ ПОКАЗАНА ЗОНА ОБСТРЕЛА ОРУДИЯ.



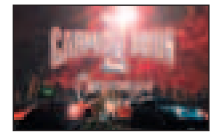
ВМЕСТО ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖА – ПОКАЗАТЕЛИ МАШИНЫ.



СКУДНЫЙ ВЫБОР ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Carmageddon

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Rollcage Stage II

А как вам возможность поддеть прохожего и смачно вмять его в ближайший забор?



Порой кажется, что авторы пустили в дело все, что оказалось под рукой, включая гробы и кабины лифтов. В то же время NPC разъезжают на потрясающих тачках, на которых игроку так и не придется покататься. Все характеристики автомобиля можно изменять. Например, вмонтировать новые силовые установки, укрепить броню, поменять колеса, раскрасить корпус на свой вкус. На вооружении остановимся подробнее. Во-первых, на машине располагается несколько огневых точек – от турели, крутящейся на 360 градусов, до пушек, размещенных на передней и задней частях кузова. Во-вторых, разработчики не ограничились банальным набором стволов, и внедрили электромагнитное оружие, огнеметы, базуки, шипы, мины и еще кучу всего. Все оружие имеет показатели, вроде радиуса поражения, дальности и точности стрельбы, которые напрямую связаны с навыками персонажа. Выбранная раса также дает определенные бонусы и штрафы. Не забыт и крафтинг, которым волен

Главней всего погода в доме

Погодные условия игрокам обязательно придется учитывать, собираясь в рейды. В первую очередь, чтобы правильно выбрать тип резины. К примеру, по грязи намного быстрее и безопаснее перемещаться на покрышках с цепями, а по снежной равнине удобнее ездить на зимней резине. Поэтому есть смысл иметь в запасе пару комплектов «сменной обуви». Во-вторых, погодные условия влияют и на характеристики оружия. Огнемет или электрошокер потеряют часть убойной силы, если применять их в тот момент, когда вокруг бушует тропический ливень.





ОДНО ИЗ УМЕНИЙ – ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЩИТ.



«РЭЙНДЖЕР» ПРИЗЫВАЕТ СЕБЕ НА ПОМОЩЬ РОБОТОВ И МИКРОТАНКИ.

Кто первым встал того и тапки

На карте есть некая таинственная область Ground Zero. Именно там валяется сбитый инопланетный корабль – источник заражения планеты. Находясь между владениями трех рас, эта территория постоянно привлекает их внимание. Ведь по слухам, там множество старых городов, полных ресурсов и неизвестных технологий.





ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРТЕФАКТЫ – МОЩНЕЙШЕЕ ОРУЖИЕ

заниматься любой игрок, независимо от класса или расовой принадлежности. Созданию новых предметов помешает лишь отсутствие сырья, в качестве которого используют металлолом. Тем же, кто жаждет крови, предлагается PvP во всем своем разнообразии: схватки один на один, командные битвы, арены, захват и удержание ключевых точек на карте. Благо, штрафы за смерть отсутствуют – не теряется ни опыт, ни вещи. Для второго рождения достаточно вызывать транспорт, который отбуксирует вас к ближайшей ремонтной точке.

У игрока всегда есть та или иная цель. Журнал миссий никогда не бывает пустым, благо в городах достаточно NPC, жаждущих дать задание вроде «уничтожьте 20 роботов». Но, похоже, NCsoft считает нас поголовными тупицами. А как еще объяснить большую стрелку над машиной, которая показывает, куда именно ехать, чтобы выполнить квест? Да и сами задания разнообразием не отличаются, хотя блистательный World of Warcraft мог бы послужить прекрасным поводом для подражания.

Без сомнений, самое важное в Auto Assault – это битвы. Грохот орудий, рев двигателей, визг тормозов, взрывы и разлетающиеся в разные стороны запчасти здорово поднимают настроение. А как вам возможность заехать в какую-нибудь несчастную деревню и оставить местным аборигенам лишь дымящиеся развалины? Или поддеть прохожего и смачно вмять его в ближайший забор? В прах обращается практически все, только учтите, что проект все-таки онлайновый, уничтоженные строения со временем восстанавливаются.

Ни в коей мере не умаляя достоинств этой игры и с уважением относясь к тяжелому труду разработчиков, хочется задать им пару-тройку вопросов. Почему упустили возможность сделать Fallout на колесах, когда игроку, по сути, запретили передвигаться на своих двоих? Почему отсутствуют рынки и аукционы, из-за чего приходиться, как дикарю, орать в общий чат? Чем отличаются самодвижущиеся повозки разных рас, кроме внешнего вида, или же надо прокачаться до 40 уровня, чтобы заметить их достоинства? Правда ли, что существует несколько миллионов оттенков цветов, а не только красный и зеленый, коими изобилует игра?

К сожалению, потенциал онлайнового «Безумного Макса» разработчики не раскрыли до конца. Если отбросить необычный сеттинг, игра мало чем отличается от прочих MMORPG, даже несмотря на гонки на машинах. К тому же пока она сильно страдает от утечек памяти, а сервера очень мало заселены. Фанаты будут резаться в нее до красноты в глазах, а новички ограничатся двухдневным сеансом тотального разрушения и вернутся в родной и уютный World of Warcraft. ■



КИСЛОТНЫЙ ПЕЙЗАЖИК. СТИЛЯ У ИГРЫ НЕ ОТНИМЕШЬ.

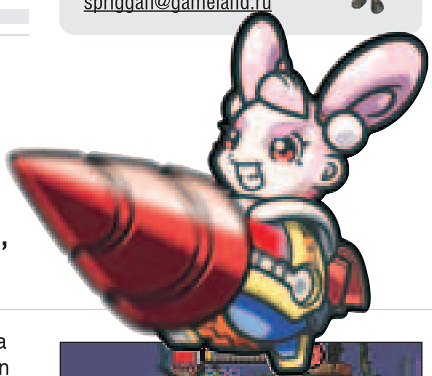


КАРТА МИРА С ТОЙ САМОЙ GROUND ZERO В ЦЕНТРЕ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Drill Dozer



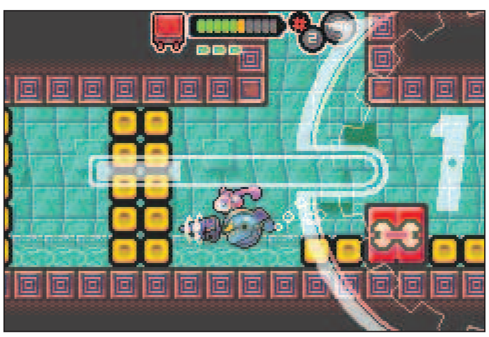
Настал день, когда мистер Дриллер зарылся под землю, да так и не вылез. А все оттого, что вышла Drill Dozer.

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Game Freak
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.drilldozer.com

Рекомендует «СИ»

Вовсю занимаясь продвижением DS, Nintendo не бросает попытки отсрочить кончину Game Boy Advance. Картриджи-компиляции класса «два в одном», переиздания великих RPG-хитов Super Nintendo (за Final Fantasy IV и Tales of Phantasia, вероятно, последуют FFV и FFVI), клоны Nintendogs и порт Alien Hominid – все средства хороши. Спасибо отважным разработчикам – игроков не оставили без пары поценных сюрпризов: уже увидела свет японская версия Yggdra Union от создателей Riviera: The Promised Land, а к нам добрался Drill Dozer – новый платформер, собранный авторами Pokemon.



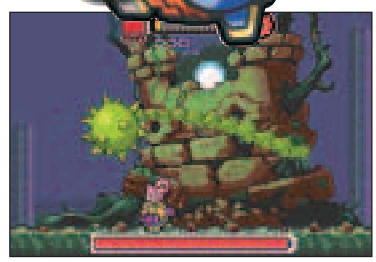
Сюжет потрясающе незначителен, и описание его примерно таково: «Джил, дочка главаря мафии, садится в пилотируемую бурильную установку и отправляется искать красный алмаз – семейную реликвию, похищенную конкурирующей группировкой». Дальше разворачивается сумасбродный цирк, которому нарративная прослойка – что чокобо третья нога. Поудобнее устроившись в броне, дочурка мафиози носится по шести уровням и сверлит, сверлит, сверлит! Недругов, препятствия, предметы интерьера – все, чему не посчастливилось оказаться на пути. Временами бур что-то «не берет», но на то есть система улучшений, открывающих море невиданных возможностей и делающих процесс еще более увлекательным. Ощущение, будто держишь в руках не GBA, а отбойный молоток, не пропадает ни на секунду – все благодаря встроенному Rumble-модулю.

Отрадно, что Game Freak творчески подошли к проработке поединков с боссами. Все серьезные противники нападают совершенно по-разному, вынуждая игрока активно использовать возможности здоровенного сверла для защиты. Эти маневры в итоге плавно подводят к фазе нападения, которая чуть менее любопытна, но тоже заставляет пораскинуть мозгами.

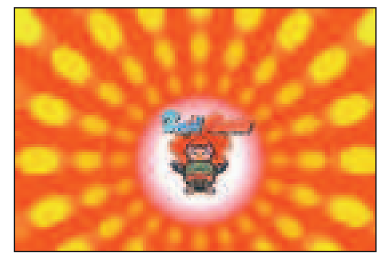
Drill Dozer – как раз то, чего сейчас недостает консоли: яркий, веселый, непродолжительный сайдскроллер с претензией на оригинальность. Искали повод привести GBA в боевую готовность? Что ж, он перед вами. ■

Игрофрики

Студия Game Freak основана в 1989 году и, что примечательно, занималась все эти годы разработкой игр отнюдь не только про карманных ужастиков покемонов и даже не для одних лишь консолей от Nintendo. На счету конторы – такие малоизвестные проекты, как Pulseman и Magical Taru Ruuto-kun для Mega Drive, а также Click + Medic для первой PlayStation.



БОСС, КАКИХ МЫ НЕ ВСТРЕЧАЛИ, НАВЕРНОЕ, СО ВРЕМЕН MR. NUTZ.



АПГРЕЙД МЕХАНИЗМА СОПРОВОЖДАЕТСЯ ЭФФЕКТОМ, ОТРАЖАЮЩИМ БЕЗУДЕРЖНУЮ РАДОСТЬ ДЖИЛ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Чудесный, чудесный подарок всем поклонникам двух измерений, умаявшимся в сотый раз пробегать шедевры Nintendo и Treasure.

АЛЬТЕРНАТИВА

СОВСЕМ НЕ ПОХОЖЕ НА



Mega Man Zero 4

ХУЖЕ, ЧЕМ



Wario Land 4

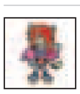


«ВАТСОН, ЭТО ЧТО ЖЕ, POWERPUFF GIRLS?»

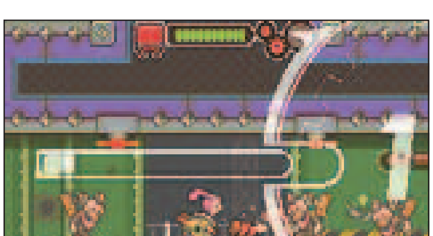
КНУТ И ПРЯНИК + -



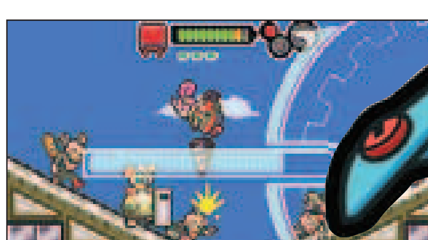
Плюсы:
Нескучные находки в игровом процессе, высокая скорость действа, жаркие схватки с боссами, интересные арт-решения, Rumble-модуль в картридже.



Минусы:
Чрезвычайно малая продолжительность, сухая музыка, сильно затянутый и ненужный сюжет; общий дизайн уступает лучшим образчикам жанра.



ПРОТИВНИКИ НАСКУЧИВАЮТ ДОВОЛЬНО СКОРО – СБИВАЮТСЯ В СТАЙКИ, А СДЕЛАТЬ НЕ МОГУТ НИ-ЧЕ-ГО.



«ВСЕХ ИХ ПРОБУРИМ!»

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Александр Банин
junky@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMOFPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Online Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Akella Online
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:	$5

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1.8 Ггц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://planetside.akella-online.ru

PlanetSide

Онлайновым FPS остро не хватает масштабности. Тем не менее, уже три года существует проект, в котором ее с избытком. Да еще и ролевые элементы.

Давайте сразу озвучим основные факты, касающиеся ситуации с PlanetSide. Игра действительно не новая – ее релиз на Западе состоялся три года назад. Интересна она, в общем-то, одной вещью: это единственный в мире глобальный многопользовательский онлайновый шутер, где игроков не просто выпускают на карту, чтобы они за ограниченное время набили как можно больше фрагов, а позволяют бесконечно отвоевывать друг у друга целые континенты, вести полномасштабную, хоть и кое в чем условную, войну. Относительно негромко стартовав, игра, тем не менее, все еще жива, успешно пережила два дополнения и продолжает набирать подписчиков.

Релиз русскоязычной версии PlanetSide этой весной как раз пришелся на старт новой западной кампании по продвижению. Ветераны наверняка заметили, что у игры также сменился логотип, запустился более актуальный веб-сайт, вышел патч с финальной настройкой баланса и интерфейса. Осмелимся предположить, что такой шаг Sony Online Entertainment предприняла в связи с успехом Battlefield 2 – очевидно, в Sony посчитали, что теперь, когда общественность наигралась в MMORPG и ищет онлайновые игры с менее традиционным гейм-дизайном, PlanetSide стала актуальна. Давайте попробуем разобраться, правы ли маркетологи из Sony, а заодно посмотрим, что это за развлечение такое – PlanetSide, поскольку обзора англоязычной версии у нас в свое время не было.

СВЕРХЦЕЛЬ

Главной целью создателей PlanetSide было сделать игру, основная черта которой – ощущение от участия в масштабной битве, причем вне зависимости от роли. Игрок должен иметь возможность врезать по врагу из самого тяжелого орудия самого большого танка, но при этом ему не менее интересно воевать среди пехотинцев, с автоматом в руках. Сокрушительная орбитальная бомбардировка является, с одной стороны, средством, которое может применять игрок на высоких уровнях, а с другой – ярким игровым событием, которое надолго запомнят все рядовые бойцы, оказавшиеся рядом с местом удара. И неважно, передвигается геймер по полю боя в кабине гигантского робота или копошится у этого робота под ногами.

ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ

PlanetSide предлагает десятки вариантов участия в игровых событиях – и ни один не выглядит скучным. Прокачка персонажа организована так, что стать боеспособным пилотом, танкистом, пехотинцем или, скажем, хакером – вопрос одного-двух дней игры и приблизительно восьми уровней (по-здешнему – battle rank'ов). После этого, набрав достаточно так называемых «очков сертификации» на необходимое для понравившейся


БОИ ЗДЕСЬ МОГУТ ИДТИ И В УЗКИХ КОРИДОРАХ, И НА МНОГОКИЛОМЕТРОВЫХ ПРОСТОРАХ.



ВЕРДИКТ

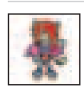
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

Наше резюме:
Масштаб войны, в которой можно поучаствовать благодаря PlanetSide, позволяет закрыть глаза на многие недостатки. Немолодая, но все еще уникальная игра.

КНУТ И ПРЯНИК + -

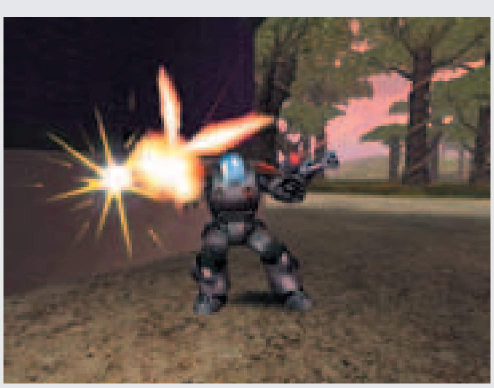


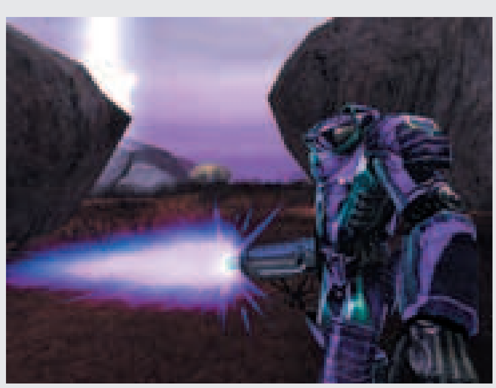
Плюсы:
PlanetSide – единственная в мире онлайновая игра, где сражающиеся формируют целые фронты.



Минусы:
Релиз PlanetSide состоялся почти 3 года назад, поэтому игра, хоть и набирает популярность в России, выглядит не очень актуально.

Бронекостюмы MAX. Краса и гордость пехотных подразделений PlanetSide


Terran Republic
Ретрограды, ратующие за восстановление связи с Землей.

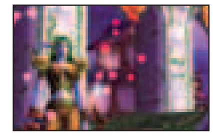

Vanu Sovereignty
Помешанные на инопланетных технологиях фанатики.


New Conglomerate
Анархисты, не признающие никакой власти.


ОСТАЮЩИЕСЯ НА СТЕНАХ И ТЕХНИКЕ ДЫРКИ ОТ ПОПАДАНИЙ ДОБАВЛЯЮТ ДОСТОВЕРНОСТИ ПРОИСХОДЯЩЕМУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ


World of Warcraft

ИНТЕРЕСНО, КАК

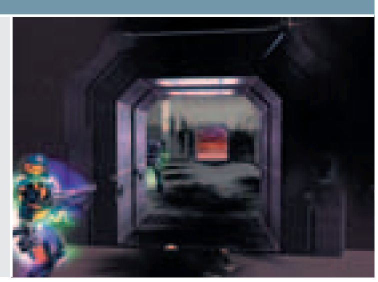

Battlefield 2



специальности оружие и снаряжение, можно сражаться наравне с высокоуровневыми бойцами. Разница лишь в том, что они могут владеть двумя-тремя профессиями, а вам хватит очков только на одну. Опыт начисляется не только за убийства, но и, к примеру, за ремонт техники, лечение раненых или просто за то, что вы член отряда, который хорошо сражается. Кровно заработанные очки можно потратить для доступа к практически неисчерпаемому оружейному арсеналу и парку техники. При этом, тратя очки на какую-то одну специальность, вы получаете возможность взять другие, более продвинутые сертификаты, так что выгоднее совершенствоваться в чем-то одном. К примеру, чтобы ломать обычные магнитные замки, нужно получить сертификат hacking, а чтобы быть тем самым яйцеголовым, который взламывает командный терминал вражеской базы и защищая которого костьми ложатся целые взводы, нужен следующий сертификат, advanced hacking. Чтобы ездить на легком танке – будьте добры получить Armored Assault 1; на тяжелом – следующий за ним Armored Assault 2; а для управления артиллерийской установкой, которая с огромного расстояния по сделанной разведчиками лазерной метке разносит в пыль целые подразделения, – третий сертификат Flail.

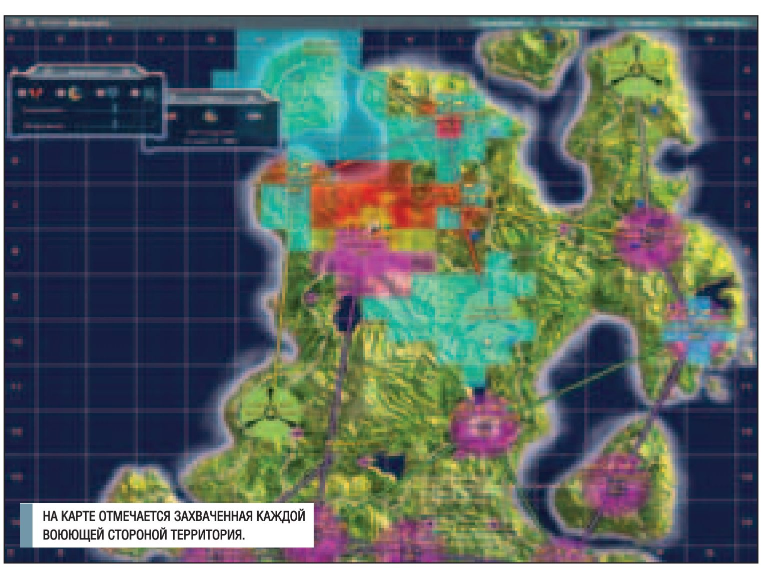
Стрельбище: учимся убивать

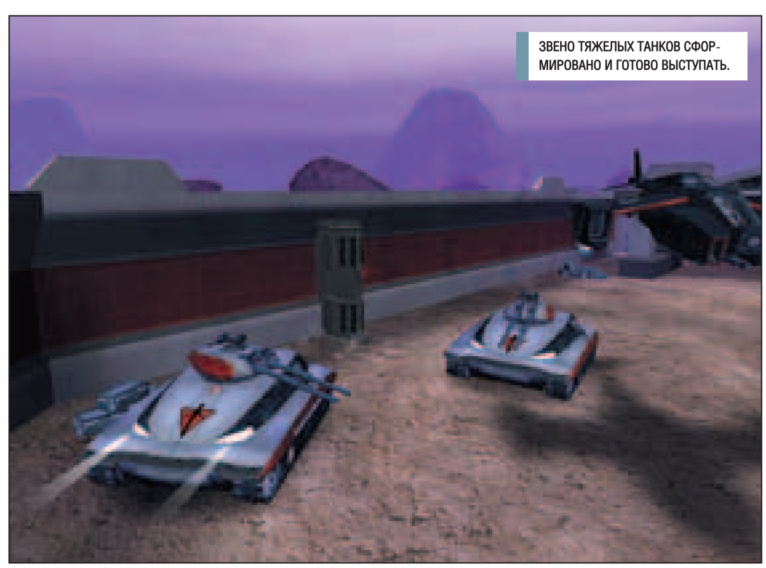
В прямом огневом контакте с опытными игроками вы, вероятнее всего, проиграете. Чтобы получить преимущество – во-первых, дорожите игровой жизнью и стреляйте только в тех, кто вас не видит, избегая болтаться перед глазами у вооруженного противника. Во-вторых – используйте плазменные гранаты. Плазменная граната, задев цель однажды, некоторое время продолжает наносить повреждения. Это значит, что, начав перестрелку с плазменной гранаты, вы создаете сразу два источника повреждений – гранату и ваше оружие. Одного залпа из большинства ручных пушек в PlanetSide недостаточно, чтобы убить среднего пехотинца.



РАБОТА В КОМАНДЕ

Игра специально создана, чтобы стимулировать ее участников формировать линию фронта, реализовывать не только тактические, но и несложные стратегические задачи, действовать группами, сообща. Любая, повторюсь, любая, даже самая бронированная и увешанная оружием боевая единица без поддержки не продержится и пятидесяти секунд в традиционном для PlanetSide бою. Авиация


НА КАРТЕ ОТМЕЧАЕТСЯ ЗАХВАЧЕННАЯ КАЖДОЙ ВОЮЮЩЕЙ СТОРОНОЙ ТЕРРИТОРИЯ.


ЗВЕНО ТЯЖЕЛЫХ ТАНКОВ СФОРМИРОВАНО И ГОТОВО ВЫСТУПАТЬ.

Помоги ближнему

«Бафферы» и «хилеры» – самые востребованные классы в большинстве MMO, и PlanetSide – не исключение. Самый быстрый способ заработать опыт здесь – выбрать любую профессию поддержки. Взяв сертификаты Air Support и Ground Support, вы сможете управлять, соответственно, летающими и наземными машинами поддержки. Каждое убийство, совершенное «поддержанным» вами бойцом, приносит опыт. К примеру, пилот десантного корабля Galaxy получит «процент» со всей резни, которую учинит выброшенный на вражескую базу десант, а водитель мобильного респауна AMS – с убийств, сделанных бойцами, возродившимися у его машины.





В РАЗГАРЕ РЕМОНТНЫЕ РАБОТЫ – ПОД ПРИКРЫТИЕМ СТОРОЖЕВОЙ БАШНИ БОЕВАЯ ТЕХНИКА ЛАТАЕТ ПРОБОИНЫ.

улетает для ремонта за сформированную танками линию фронта, танки жмутся к ногам боевых роботов, чтобы избежать плотного огня, роботы отступают к ремонтным машинам, ремонтные машины перемещаются по полю боя, зарабатывая опыт на починке техники, – все это происходит по обе стороны линии фронта, и гигантская битва оживает! То же – внутри штурмуемых баз (на каждом из десяти игровых континентов примерно по дюжине баз, и каждая из них размером с достаточно просторный уровень Unreal Tournament) – даже неплохо продвигающаяся атака со временем захлебывается, если медики не воскрешают убитых, а турели на стенах и тяжелые бронекостюмы MAX не выдержат больше одного-двух огневых контактов, если их не ремонтируют инженеры. Под непрерывным огнем доставить на грохочущую линию фронта ремонтную машину, неповоротливую и безоружную громадину Lodestar, – едва ли не больший подвиг и верный источник адреналина, чем палить по врагу из танковой башни. Кстати, заметим, что из башни может пострелять любой желающий, а собственно танкист при этом – только управляет танком!

ВЕРБАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ

Отдельного упоминания заслуживает локализация игры. Хотя там и сям пока вылезают помарки (то русскоязычный шрифт не стыкуется по размеру с английским, то текст уползает за отведенную для него зону), можно с уверенностью сказать, что перевод игру не портит и главная задача – создать игру, общающуюся с русскоязычными игроками на их родном языке, – выполнена. Надо отметить, тут была пара скользких моментов, и локализаторы успешно справились с обоими. Во-первых, невозможно было бы не испортить игру, переведя все названия оружия, снаряжения и техники. Команда локализации оставила их на английском (к примеру – «снайперская винтовка Bolt Driver»). Во-вторых, они не стали усложнять жизнь ветеранам игры, перелопатив «горячие клавиши» быстрых команд (вроде «We need a gunner» или «Cease fire!»). Чтобы прокричать в эфир «Нам нужен стрелок!», нажать нужно все еще V-N-G. Наконец, игра поддерживает кириллицу – так что печатать транслитом не придется.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Графика PlanetSide, которая сейчас смотрится, мягко говоря, аскетично, все же необходимый уровень погружения создает. Потрепанные в бою танки – буквально изрешечены пулями. Матерые бойцы – с гордостью носят на плече знаки отличия, показывающие, в какой специальности они особенно преуспели. Бронекостюмы ветеранов – более красочные по сравнению с формой новичков. Джунгли похожи на джунгли, пустыня – на пустыню, и, к счастью, за отбитую у врага схематично выглядящую базу/высоту/мост игроки получают столько же веселья, адреналина и опыта, сколько получили бы за фотореалистичную – эту игру делают интересной ее правила, а не исполнение. Доказательством тому – европейский сервер PlanetSide, ломящийся от русских игроков. ■



ПОЧЕМУ РУССКИЕ ВЫИГРАЛИ ВОЙНУ 1912-ГО ГОДА? СТРЕЛЯЛИ МЕТКО!



НАЛЕТЕТЬ НА МИНУ ПРЯМО НА ВЫХОДЕ ИЗ АНГАРА РЕДКАЯ УДАЧА

Для читателей журналов: СТРАНА ИГР, PC ИГРЫ, ЖЕЛЕЗО

ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

ТУР 10 ГОРОДОВ II



- Иркутск 13 мая
- **Тюмень 3 июня**
- Красноярск 17 июня
- Нижний Новгород 1 июля
- Екатеринбург 19 августа
- Новосибирск 26 августа
- Ростов-на-Дону 9 сентября
- Самара 23 сентября
- Санкт-Петербург 7 октября
- Москва 28 октября

В рамках мероприятия состоится турнир по

Quake III Arena

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.

Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры:

OKLICK www.oklick.ru

Jetbalance www.jetbalance.ru

Партнеры:

IPPON www.ippon.ru

iru www.iru.ru

ACORP INTERNATIONAL www.acorp.ru

(game)land

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

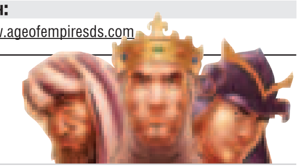
Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Backbone Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.ageofempiresds.com

Age of Empires: The Age of Kings



В полку «серьезных» игр для Nintendo DS вновь прибыло. На сей раз – историческая стратегия.

Спустя шесть с половиной лет суперхит от Ensemble Studios и одна из самых продаваемых стратегий в реальном времени, Age of Empires II, возвращается. На Nintendo DS. Стараниями Backbone Entertainment игра превратилась в пошаговую стратегию (а-ля Advance Wars), сохранив при этом практически все ключевые элементы оригинала. DS-версия The Age of Kings проведет нас через пять продолжительных сценариев, описывающих жизнь и невероятные приключения Жанны Д'Арк, Есицуне Минамото, Чингисхана, Саладина и Ричарда Львиное Сердце. Каждый сценарий состоит из пяти-шести миссий, в которых перед вами ставятся как необходимые для победы, так и второстепенные задачи. Миссии перемежаются историческими справками о великих лидерах и их достижениях. Помимо сценариев, есть и возможность свободной игры на выбранной карте с компьютерными или живыми противниками, причем сразиться можно как на одной DS (в режиме Hot Seat), так и посредством беспроводного Wi-Fi подключения.

На отображаемых в изометрической проекции картах нас встречают знакомые юниты – от стандартных копейщиков и кавалерии до наемников других наций и осадных орудий. Юниты производятся соответствующими зданиями, а здания строятся тренируемыми в городском центре крестьянами. Собственно, городской центр в The Age of Kings – начало начал, ведь строительство разрешается разворачивать только вокруг него. Исключения – замки, золотодобывающие шахты и мельницы с фермами.

Количество ресурсов в DS-версии игры сократилось вдвое – беспокоиться теперь приходится только о золоте и еде. Расходуются они в разных соотношениях на все подряд – от найма людей до постройки зданий и разработок. Последние сюда также перекочевали из PC-версии (заодно введено ограничение на одну разработку в день).

Как и в PC-версии, огромную роль играют эпохи, отражающие развитие вашей цивилизации. Чтобы перешагнуть Рубикон между ними, нужно уложиться в немаленькую квоту по ресурсам и разработкам – но результат оправдывает вложения. Ведь чем более развита цивилизация, тем мощнее юниты и тем больше полезных технологий можно изучить!

Воины весьма сбалансированны и разнообразны. Отдельно стоит упомянуть героев – тех самых полководцев, которым посвящен режим кампании. Они наделены уникальными способностями, позволяющими влиять на ход битвы; к сожалению, влияние это не столь значительно, как в той же Advance Wars.

Увы, DS-версия The Age of Kings заметно урезана по сравнению с оригиналом. Число рас уменьшилось с 13 (18, если считать add-on'ом The Conquerors) до 5, ресурсов – до 2, карты потеряли в масштабе, миссии – в разнообразии, а геймплей – в динамике. Зато – всегда с собой, на маленьком картридже! И ведь, даже несмотря на все перечисленные сокращения, The Age of Kings остается хорошей исторической стратегией, достойной того, чтобы оказаться в вашей Nintendo DS. ■

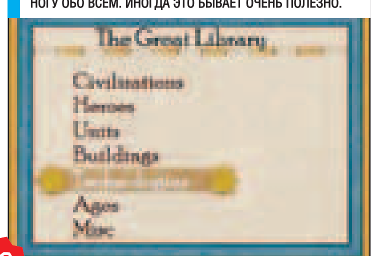


КУЗНИЦА ПРИБАВЛЯЕТ 20% К ЗАЩИТЕ ГОРОДА И ОТКРЫВАЕТ ПО ПЯТЬ РАЗРАБОТОК В КАЖДОЙ ЭПОХЕ, НАЧИНАЯ С ФЕОДАЛЬНОЙ.



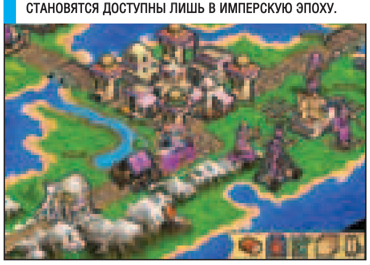


В ОБШИРНОЙ БИБЛИОТЕКЕ МОЖНО РАЗУЗНАТЬ ПОНЕМНОГУ ОБО ВСЕМ. ИНОГДА ЭТО БЫВАЕТ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНО.





ПАЛАДИНЫ (ОДНИ ИЗ САМЫХ СИЛЬНЫХ КАВАЛЕРИСТОВ) СТАНОВЯТСЯ ДОСТУПНЫ ЛИШЬ В ИМПЕРСКУЮ ЭПОХУ.





ТРЕБУЧЕТ В AGE OF EMPIRES, КАК И АРТИЛЛЕРИЯ В ADVANCE WARS, НЕ МОЖЕТ И АТАКОВАТЬ, И ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ЗА ОДИН ХОД.



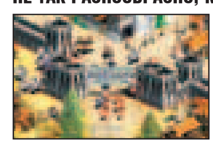
АЛЬТЕРНАТИВА

ПОСКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Advance Wars: Dual Strike

НЕ ТАК РАЗНООБРАЗНО, КАК



Age of Empires II: The Age of Kings

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

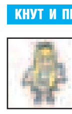
Наше резюме:
Качественная пошаговая стратегия, уступающая Advance Wars: DS, но при этом способная как следует порадовать ценителей истории и опытных игроков.

Два экрана?

Как видно из скриншотов, верхний экран отведен под информацию о юнитах, зданиях и типах территорий, в то время как все действие разворачивается на тачскрине. Как и в AW: DS, всем происходящим можно управлять с помощью стилуса, но куда удобнее это делать кнопками.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Продуманный игровой процесс; обилие юнитов и «разработок»; по-хорошему высокая сложность; поддержка Hot Seat.

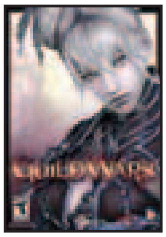
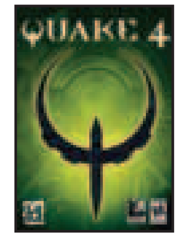


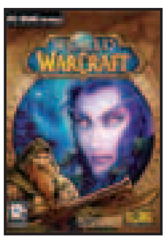
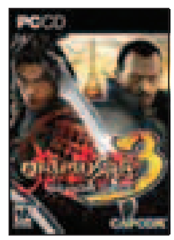
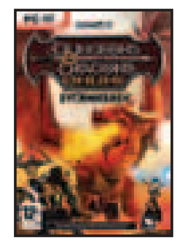
Минусы:
Не самая лучшая графика, игра чересчур медленная, наличествуют баги, почти все карты невелики в размере. Некоторые элементы оригинальной AoE2 неоправданно упрощены.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент

					
Guild Wars	Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)	F.E.A.R. (Director's Cut Edition)	LotR: Battle for Middle-Earth 2 Collector's Edtn (EURO)	Elder Scrolls IV Oblivion (PC DVD) EURO	Quake 4
$69.99	$65.99	$19.99	$45.99	$79.99	$75.99

					
World of Warcraft (UK Version)	Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)	Sid Meier's Civilization IV (EURO)	Onimusha 3	Call of Duty 2 Collector's Edition	Dungeons & Dragons Online: StormReach (DVD-ROM) EURO
$59.99	$59.99	$69.99	$59.99	$85.99	$75.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	XSEED Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Media Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.wildarms4.com

Wild Arms 4

Настоящие ковбои уходят со сцены не для того, чтобы исчезнуть, а чтобы вернуться – с новым задором!

Пыльный ветер Дикого Запада вдохнул жизнь в оригинальную Wild Arms. Дух настоящего вестерна чудесным образом преобразил обычную фэнтезийную RPG. Блеклые цвета бескрайних прерий, одинокие странники, путешествующие в поисках удачи и, конечно же, огнестрельное оружие, запретное наследие далекого прошлого, – проверенная формула кочевала из игры в игру. И никого не удивляло, что ковбои уживаются с магами и рыцарями на фоне замков и деревенек. Wild Arms 4 не изменяет стилю предшественниц, но избавляется от фэнтезийности. Грандиозные битвы с применением новинок технического прогресса еще не стерлись из памяти жителей Филгайи (Filgaia), земли бесконечных сражений. От благ цивилизации остались лишь ржавые рельсы и каркасы танков. Полувымершие городки живут в постоянном страхе перед бандитами, не надеясь на помощь правительства. А вот тринадцатилетний Джуд (Jude) пребывает в счастливом неведении: он далек от ужасов послевоенного времени и даже не подозревает о темном прошлом собственной страны, пока его родную деревню не навещает военный корабль с пленницей Юли (Yulie) на борту. Парень немедленно воображает себя отважным спасителем: еще бы, как не помочь даме в беде! Приключение начинается... Отдельные вступительные сценарии для главных героев остались в прошлом. Впрочем, на недостаток





информации жаловаться не придется – напарники охотно и помногу рассказывают о себе. Большинство разговоров иллюстрируется неожиданно старомодно: статичные портреты персонажей сменяют сценки на движке. Собственных иллюстраций удостоились и рядовые горожане. Увы, на подгрузку изображения уходит несколько секунд, и опрос местного населения быстро превращается в настоящее испытание на терпеливость. Свою долю экранного времени получает и противоборствующая сторона: регулярная трансляция событий из вражеского штаба знакомит с историей Филгайи и будущими противниками.
RPG все чаще испытывают геймерские рефлексы почище иных аркадных платформеров, и Wild Arms 4 – не исключение. Джуд отдувается за всю команду, приседая и прыгая не хуже Леннет из Valkyrie Profile. Стоит сорваться в очередную пропасть, и придется проходить комнату-уровень заново. Уникальная способность двигаться с удвоенной скоростью помогает Джуду справиться с испытаниями на проворность, а также отыскать спрятанные сокровища. Физические упражнения оживляют обычную беготню по лабиринтам, хотя порой превращаются в настоящую пытку. Так и хочется сказать – отложу-ка этот акробатический трюк на завтра! – но сейвпойнт остался далеко позади у входа в подземелье... Непременные головоломки впервые в истории Wild Arms решаются без участия соратников. Все необходимые инструменты Джуд подбирает по дороге и с такой же легкостью расстается с ними. Все равно унести больше одного предмета не получится. Сложнее всего как раз добраться до головоломки, не растеряв най-



ДРАКОН СУРОВ, НО ЭТО ДРАКОН...

ВЕРДИКТ

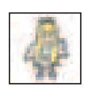
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

Наше резюме:
Смелая попытка вдохнуть жизнь в увядающий сериал: экшн-составляющая не менее важна, чем ролевая. Подкачал только сюжет.

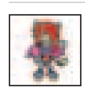
Монстры с выключателем

Случайные стычки с монстрами попрежнему осложняют поиски разгадок в лабиринтах. Wild Arms 4 не избавляет игрока от боевой повинности, но в некоторых подземельях предлагается очистить сейвпойнт от темной энергии. А очищенный сейвпойнт напоминает блок питания. Обесточил назойливых вражин – и гуляй спокойно.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Запоминающийся и досконально прорисованный мир, жаркие сражения, обилие головоломок, многочисленные сюжетные сценки, раскрывающие характеры героев.



Минусы:
Предсказуемый сюжет, стереотипные персонажи, неравномерная прокачка героев в боях, завышенный уровень сложности аркадной части.



МОНСТРЫ ЗЛО БРОСАЮТСЯ НА ГЕРОЕВ, БУДТО ЗНАЮТ, ЧТО ЗДОРОВЬЕ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ САМО ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ ПОСЛЕ КАЖДОГО БОЯ.



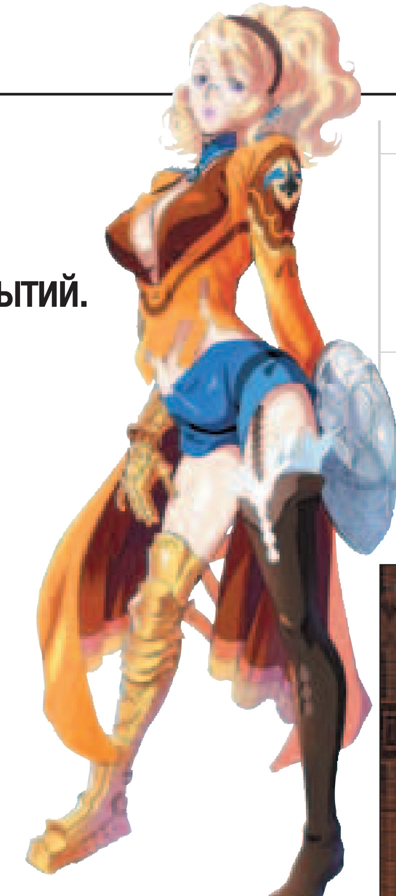
БЕЗ АРКАДНЫХ ИСПЫТАНИЙ НЕ ОБХОДИТСЯ НИ ОДИН НАСТОЯЩИЙ ЛАБИРИНТ.

Размышления о подводных камнях демократии и неоднозначности добра и зла мирно соседствуют с откровенно слабыми диалогами и предсказуемыми поворотами событий.





СТОИТ ПЕРСОНАЖАМ ПОСТОЯТЬ В ОДНОЙ ЗОНЕ ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ, КАК СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ НАЧИНАЕТ БИТЬ КЛЮЧОМ. ТАК И РАЗУЧИВАЮТСЯ КОМБО-АТАКИ!


КОРОТКИЕ ШОРТИКИ И ДЛИННЫЕ НОЖКИ НИКОГДА НЕ ВЫЙДУТ ИЗ МОДЫ.



денное, ведь прыгать с грузом в руках герой не умеет.
Из платформеров в Wild Arms 4 перекочевали и линейные уровни-дороги. Удивительно, но ощущение путешествия по бескрайним просторам не исчезло: болтовня спутников и детальные пейзажи убеждают куда сильнее опостылевших блужданий по карте в поисках очередного пункта назначения. А полюбоваться и в разрушенном мире есть на что. Невыразительные пустоши Wild Arms 3 уступили место заснеженным горам, набережным городов-призраков и останкам грандиозных сооружений, вроде Великой Китайской стены. Чего уж говорить об основных лабиринтах, которые доказывают, что блеклые краски – отнюдь не помеха в создании стильных видов.
Пошаговые сражения преобразились благодаря новой боевой системе. Поле битвы делится на семь шестиугольников. Цветные зоны обладают элементальными свойствами, а некоторым персонажам, вроде Джуда и Юли, позволяют воспользоваться уникальными навыками. Расстановка сил на поле зависит от воли случая. Очередность хода определяется параметром скорости. Атаки и заклинания направлены не на отдельных персонажей, а на ту зону, в которой они находятся. Держаться вместе и опасно, и полезно: риск разом потерять несколько напарников выше, зато защитные заклятья применять куда удобнее. Окопался в одном шестиугольнике – и постреливай по врагам. Те тоже в долгу не остаются, вовсю пользуются навыками для ухудшения статуса героев. Простое чередование обычных атак и особых приемов для истребления монстров уже не в чести. У противников есть как сильные, так и слабые стороны, которые необходимо учитывать в бою. Погибнуть едва ли не так же просто, как в сериале Megami Tensei, однако в случае проигрыша игроку дается шанс переиграть сражение. Персонажи развиваются по заранее определенной схеме, и выбирать навыки по вкусу нельзя, но тактические возможности из-за отсутствия альтернатив почти не страдают. Разные условия боев не дают кому-либо из четырех героев примерить на себя роль универсального солдата или навеки поселиться на скамейке запасных. Разве что опыт распределяется порой неровно. Бонусные очки зачисляются только за истребление монстров, поэтому та же Юли, специалистка по лечению, сразу же начинает отставать от напарников по команде.
Захватывающие сражения, обилие головоломок и постепенное раскрытие сюжета маленькими порциями – вот и готов потенциальный хит? Увы и ах, сама история производит впечатление двоякое. Размышления о подводных камнях демократии и неоднозначности добра и зла мирно соседствуют с откровенно слабыми диалогами и предсказуемыми поворотами событий. Разработчики словно боятся собственной смелости и спешат вернуться на проторенную тропу. Выдающегося приключения так и не вышло, но в занимательности Wild Arms 4 не откажешь. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Wild Arms 3

НАИВНЕЕ, ЧЕМ


Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga



ГЕРОИ И ИХ ПРОТИВНИКИ РАСПОЛАГАЮТСЯ НА ПОЛЕ БОЯ СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ. ЗА ЦВЕТНЫЕ ЗОНЫ ПРИДЕТСЯ ПОБОРОТЬСЯ!



ПОРОЙ БОЙ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ПРИЯТНОЙ НАХОДКОЙ – В ОДНОЙ ИЗ СЕМИ ЗОН ПОЯВЛЯЕТСЯ СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, PSP, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2, PSP)
РАЗРАБОТЧИК:	Sega AM2 / Sumo Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.outrun2006.com

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Что хорошо на игровых автоматах, на консолях... ну, тоже хорошо, но уже не так.

Пусть вас не смущает цифра 2 в названии: OutRun – один из древнейших гоночных сериалов. Первая часть была создана командой Ю Судзуки почти двадцать лет назад для игровых автоматов. Вышедший три года назад аркадный OutRun 2 до сих пор считается одним из лучших гоночных автоматов; немногим позже была выпущена еще и расширенная версия с новыми трассами и немного измененными правилами геймплея; ее назвали OutRun 2 SP. Наш сегодняшний клиент, OutRun 2006: Coast 2 Coast, это версия OutRun 2 SP для домашних консолей, адаптированная английской компанией Sumo Digital.

Но вот ведь загвоздка: аркадной гонке и консольной игре нужно обладать совсем разными достоинствами. В аркаде ты бросаешь жетон в автомат, садишься в удобное кресло, выбираешь машину и летишь по трассе, стараясь разобраться с фирменной механикой управляемых заносов, на которой держится геймплей OutRun 2. Проходишь трассу до конца, встаешь, и непроизвольно выдыхаешь: Wow! Если не задаваться целью потратить на игру месячный заработок, то нескоро узнаешь, сколько здесь разных трасс, сколько машин и как именно ведут себя соперники, когда на них никто не смотрит. Просто садишься за руль, получаешь пять минут отборного гоночного удовольствия, встаешь и уходишь. Наша оценка – девять из десяти.



PSP-ВЕРСИЯ ОТ СВОИХ СТАРШИХ ТОВАРОК ОТЛИЧАЕТСЯ ТОЛЬКО РАЗМЕРОМ КАРТИНКИ.

Рейтинг консольной версии, как вы можете видеть, ниже на два балла. Что случилось? Кто виноват? Неужто разработчики не справились, не смогли перенести дух аркадной версии на приставки или отрезали от движка самые значимые части? Нет. В Sumo Digital отработали зарплату так, как дай бог отрабатывать каждому. OutRun 2006 на всех приставках выдает блестящую графику, поддерживает воспроизведение видео с частотой в 60 Герц (NTSC-режим) и прогрессивную развертку. PS2- и Xbox-версии отличаются лишь незначительно. Более того, OutRun 2006 на PSP и на PS2 – это одна и та же игра, которая может использовать один на обе версии профиль сохранения (игроку лишь нужно будет время от времени перекидывать его с домашней приставки на портативную и обратно). Для всех консольных версий придуманы новые задания, скомпонованные в несколько специальных кампаний, а на заработанные «мили» можно покупать новые машины, новые трассы и даже музыку. Но блестящая аркадная игра вдруг оказывается совсем непригодной для многочасовых посиделок один на один с консолью, и игрок поневоле начинает подмечать доселе несущественные недостатки.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Тщательнейший перенос блестящей аркадной игры на приставки. К сожалению, в нашем случае «точный» еще не значит «лучший».

Во-первых, как получилось, что все управляемые компьютером машины ведут на трассе строго вегетативное существование? И ладно бы водители-обыватели – этим сам бог велел ехать по одной полосе и не рыпаться. Но ведь соперники тоже ведут себя стерильно и бесхарактерно, скользят по трассе, не обращая на вас никакого внимания. Во-вторых, почему все дороги вдруг стали похожи друг на друга? Когда играешь на автомате, каждая кажется необычной, индивидуальной – просто потому, что вдоль асфальтового полотна расставлены уникальные увеселительные декорации. На консоли ощущение новизны быстро пропадает, и поневоле пытаешься найти какие-то знаковые повороты, петли, длинные прямые – а их нет. Через полчаса вам будет казаться, что вы ездите по одному и тому же кольцу кругами. В-третьих, машины. Полтора десятка лицензированных «Феррари» мало чем отличаются друг от друга. Поймите нас правильно, никто не требует от аркадной гонки реалистичности на уровне маститого симулятора а-ля Gran Turismo. Но когда все авто скользят по трассе, как обмылки, по-

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Точное воссоздание оригинального аркадного геймплея, первосортная графика, полное отсутствие отличий между версиями для PSP и PS2.

Минусы:
Скучные трассы и задания, лоботомированные соперники, недостаточное количество изменений по сравнению с OutRun 2 для Xbox.

Артем Шорохов: «На вкус и цвет!»

Игорь, как и всегда, очень тонко подметил грань между хорошей игрой для аркадных залов и хитом для домашних консолей. И даже недостатки (не такие уж, между нами, страшные) заметил сплошь «правильные». Только вот не получается отречься от того удовольствия, что дарит OutRun 2006. Яркая графика, отличная музыка, соленый океанский бриз... Возможно, сказывается, отсутствие времени на частые «вылазки в свет», но после работы никакой Burnout, Ridge Racer или, упаси бог, Need for Speed не может так быстро и просто снять усталость трудового дня и подарить маленький кусочек счастья. Ведь счастье – это когда волосы по ветру, когда скорость под двести, когда пальмы за окном и восторженно визжит блондинка на пассажирском сиденье. Все это было – в аркадах. Но не было дома. Во всяком случае – не у всех.

А пролетит (час за часом) немного времени, – и уже понятно, что дрифт здесь совсем не такой, как раньше, что столкновения можно точно рассчитать, новые трассы – купить, а машины – улучшить. И даже подтормаживать перед иным поворотом – порой полезнее, чем влетать в него с шашкой наголо. Хотите верьте, хотите нет, но OutRun 2006: Coast 2 Coast стал для меня лучшей гонкой за последний год. Самой легкомысленной, но и самой любимой. Вот только руля геймпад все же не заменит.



САМЫЙ ТИПИЧНЫЙ СКРИНШОТ: ВСЕ ПРЕЛЕСТИ ИГРЫ НА НЕМ – КАК НА ЛАДОНИ. И ТЕБЕ ДРИФТ, И ОКЕАН, И ДЕВУШКА ГОЛОСИТ. ФЕРРАРИ КРАСНЫЙ, ОПЯТЬ ЖЕ...





В ОТЛИЧИЕ ОТ ПОДАВЛЯЮЩЕГО БОЛЬШИНСТВА ПРОЧИХ АРКАДНЫХ ГОНОК, ЗДЕСЬ ДРИФТ НЕ ВЗВИНЧИВАЕТ СКОРОСТЬ, А НАОБОРОТ – СЛЕГКА ГАСИТ ЕЕ. ПОЭТОМУ В ПОВОРОТ ВСЕГДА СТАРАЙТЕСЬ ВОЙТИ «КАК ПОЛОЖЕНО», ИНАЧЕ ДОГОНЯЮЩИЙ ПОЛУЧИТ ПРЕИМУЩЕСТВО. ОСОБЕННО, ЕСЛИ «ПОЙМАЕТ» СЛИП-СТРИМ.

нимаешь: здесь что-то нечисто. В-четвертых, перестает удовлетворять система повреждений (то есть ее отсутствие). Предсказать результат аварии заранее невозможно: машина может отрикошетить на трассу, не потеряв скорости, или, наоборот, ни с того ни с сего кувыркаться в воздухе. Кроме того, все столкновения с соперниками игра обрабатывает нечестно: что бы вы ни делали, они будут ехать только быстрее, а вы – только медленнее. В-пятых, управлять машиной с геймпада, привыкнув к аркадному рулю, неудобно и противоестественно.

Всех перечисленных грехов достаточно, чтобы ваш покорный (который, заметьте, на одном дыхании прошел Burnout Revenge) разочарованно выключил приставку после первых часов в компании игры и дал обет впредь садиться только за аркадный OutRun 2. Эта гонка создана для пятиминутных заездов, а не для часовых марафонов. Если вы, что называется, «поймаете волну» (как это сделал мой коллега Артем Шорохов), она доставит вам многие часы удовольствия. Если не поймаете – обернется бессмысленной тратой денег. Будьте бдительны. ■

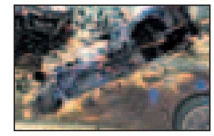


Артем Шорохов: «Догнать и переплюнуть!»

OutRun 2 уже выходила в 2004 году на Xbox и даже добилась кое-каких успехов – какникак, порода! Тем не менее, графика во второй части не та, да и стиль, бывает, прихрамывает – уж больно гражданские машинки (как любит их называть Ворон, «трафик») кособоки, а свойственная сериалу «мультяшность» еще не отшлифована до блеска. Тем не менее, были в OutRun 2 (и в «улучшенно-дополненной» аркадной OutRun 2 SP) отличные режимы и зажигательные автозадания, не позволяющие сбросить ее со счетов как «устаревшую». Так что мы с особой теплотой приветствуем решение Sega включить обе эти игры в состав OutRun 2006 – ищите в главном меню!

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Burnout Revenge

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



OutRun 2



Артем Шорохов: «Дамский угодник»

Одной из отличительных черт сериала является череда неповторимых режимов, из которых особо хочется выделить два. Первый – для поборников аркад и профи, которые способны, сбросив один жетон, выиграть весь чемпионат. Так называемая «бесконечная» гонка не только награждает за лидерство мгновенным (переход с трассы на трассу сделан абсолютно бесшовно – ни подгрузок, ни резких изменений ландшафта) доступом к следующей трассе, но и дает выбрать направление на каждой развилке, благодаря чему к финишу можно добраться совершенно разными путями. Второй – сродни мини-играм. Победа на таких трассах дается не занявшему первое место, а удостоившемуся бо́льших симпатий от девушки, которая то и дело выдает задания, вроде «а давай сбивать машинки!» или «хочу много длинных заносов!». Поверьте, собирать монетки, обходить колонну дальнобоев, срезать ленточки и заниматься прочей ерундой – интересно и весело. Хотя, выходит, и не всем.





В РЕЖИМЕ «БЕСКОНЕЧНОЙ ГОНКИ» КАЖДАЯ РАЗВИЛКА ДАЕТ ВЫБРАТЬ, ЕХАТЬ ЛИ ПО ЛЕГКОМУ, НО ДЛИННОМУ ПУТИ ИЛИ ЖЕ ПО КОРОТКОМУ И СЛОЖНОМУ.



Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
k.night@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PC, PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.iceage2game.com

Ice Age 2: The Meltdown

Смысл жизни этой белки – желуди. Никогда еще свет не видел столь целеустремленного зверька.

А разработчики и рады привлечь забавное животное к сверхурочным. Если в мультфильме Скрэт (в официальных документах «Софт Клаба» он фигурирует как «крысобел») появлялся только «в эпизодах», смешил народ и гордо удалялся, то в игре ему отвели самую что ни на есть главную роль и целые килограммы желудей для охоты.
К играм «по лицензии» можно относиться по-разному, любить иль ненавидеть – мы вольны в своем выборе. Но не замечать того, что эти самые игры становятся раз от раза все краше, никак нельзя. Достаточно вспомнить превосходные The Lord of The Ring: The Return of the King и Chronicles of Riddick, да что там, главный соперник нашей сегодняшней игры – Madagascar – показал пример отличного платформера по мультфильму. Крупные компании наконец поняли, что качественные проекты по кинолицензии денег приносят больше, чем «обычные». И Ice Age 2: The Meltdown – красноречивое тому свидетельство.

ДОБЫТЧИК ТЫ НАШ!

Что мы видим? Саблезубая белка (ой, простите, крысобел) скачет как угорелая, путеводная нить спелых желудей манит ее в неизвестные, но чарующие дали, да рыщут по округе разные доисторические звери. Все просто и понятно – сразу в бой! Мы бегаем и прыгаем по отлично смоделированным локациям: как вам понравится желудок подлой рыбины, проглотившей неунывающего Скрэта? Да, не ново, но целеустремленный герой так извернется, чтобы покинуть негостеприимное место сие, что волей-неволей ухмыльнешься да и отправишься проверять селедку в холодильнике на наличие, скажем так, «служебных выходов».

Скрэт – и швец, и жнец, и на дуде игрец: он коварно пикирует на врагов из верхней точки прыжка, рьяно принюхивается в поисках ценных желудей, а заодно пускает в ход спецприемы, на которые тратится спецэнергия. И, будь в игре одна только красивая беготня, мы бы ограничились одной страничкой. Но уровни забиты различными мини-играми! Подчас весь игровой процесс выстраивается вокруг какого-нибудь особо каверзного задания. Сами задания, впрочем, большой оригинальностью не отличаются, но вносят приятное разнообразие, а настроение поднимают на раз-два-три! В качестве наглядного примера возьмем самое первое: нужно собрать все орешки за спиной саблезубого тигра Диего, при этом обходя шумные кусты. Просто? Отнюдь! Диего то и дело оглядывается – в такие минуты крысобел должен прикинуться мертвым. И, боже, как он это делает! «Оскар» за лучшую трагикомическую смерть – в студию! Вообще, невооруженным глазом видно, что

ВЕРДИКТ

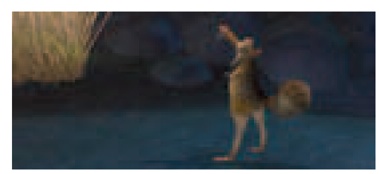
НАША ОЦЕНКА: 7.0

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Крепкий платформер с разнообразными мини-играми. Для приятного времяпрепровождения – что надо.

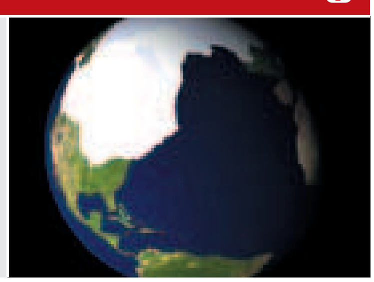
Голоса живой природы

Ценителей оригинальной английской версии фильма должно порадовать, что над озвучкой игры работали те же актеры. Рэй Романо (Мэнфред), Джон Легуизамо (Сид) и Денис Лири (Диего) подарили свои голоса безумным животным ледникового периода. Что за актеры работают над русской версией игры, «Софт Клаб» пока не сообщает.

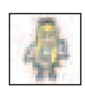


Как оно было на самом деле

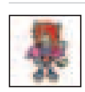
Последний в истории нашей планеты ледниковый период начался около 110 тыс. лет назад. Первой ледовым покрывалом толщиной в километр укрылась Северная Америка, через 45 тысяч лет к ней присоединилась Евразия, где ледяная шапка добралась аж до Франции и Италии. Но все, в общем, кончилось хорошо.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Разнообразный геймплей со множеством мини-игр, превосходная озвучка. Главный герой (Скрэт) бесподобен!



Минусы:
Камера часто выбирает далеко не самый верный ракурс, маловато по-настоящему свежих мини-игр.



НЕ БОЙТЕСЬ, СКРЭТ ЖИВЕХОНЕК. ПРОСТО ПРИТВОРИЛСЯ МЕРТВЫМ – НЕ БЕЗ ПОЛЬЗЫ ДЛЯ ДЕЛА.



НИКОГДА НЕ ВСТАВАЙТЕ МЕЖДУ ЖЕЛУДЕМ И БЕЛКОЙ! ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ОГРОМНЫЙ БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ. РАСТОПЧЕТ.



КАК И В ФИЛЬМЕ, СКРЭТ ОБЛАДАЕТ УДИВИТЕЛЬНЫМ НЮХОМ – ДАЖЕ ПОД ТОЛСТЫМ СЛОЕМ СНЕГА УЧУЕТ ВОЖДЕЛЕННЫЙ ЖЕЛУДЫ! В ИГРОВОМ МИРЕ ЭТА ИДЕЯ НЕ НОВА, НО И ПРИМЕЛЬКАТЬСЯ ЕЩЕ НЕ УСПЕЛА. НАВСКИДКУ ВСПОМИНАЮТСЯ ТОЛЬКО 102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE И DOG'S LIFE.



ЭТОТ МИЛЫЙ ЗВЕРЕК (НЕ БЕЗ ПОМОЩИ ТОВАРИЩЕЙ) ЗАРАБОТАЛ $47,9 МЛН. ВСЕГО ЗА ТРИ ПРЕМЬЕРНЫХ ДНЯ!

все силы разработчики бросили на анимацию и пушистый хвост Скрэта – его внешний вид и движения действительно умиляют. А вот второстепенным персонажам не свезло: кто полигонов недобрал, кто анимации.

НЕ БЕЛКОЙ ЕДИНОЙ…

По мере прохождения нам будут встречаться среднего качества ролики и главные герои из остросюжетного мультэпика. За Сида – ленивого ленивца – даже дадут поиграть пару раз: безумная смесь бобслея и художественного кувыркания в стиле Dance Dance Revolution поклонникам мультфильма запомнится надолго.

Игра получилась веселая и несложная. Предназначена в первую очередь школьникам, и взрослому, повидавшему на своем веку геймеру не составит труда пройти ее за пару вечеров. Это совсем неплохо, Ice Age 2: The Meltdown предлагает продлить хорошее настроение, оставшееся после фильма, и мы с радостью поддаемся этим чарам.

А для чего еще нужны игры? Игры – они ведь как елки, много-много радости должны приносить. А с этой задачей «Ледниковый период» совершенно точно справился. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ

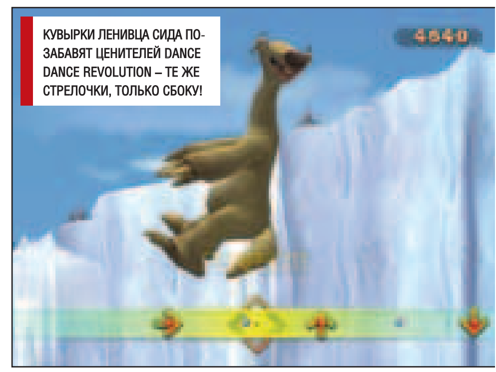


Madagascar

НА УРОВНЕ



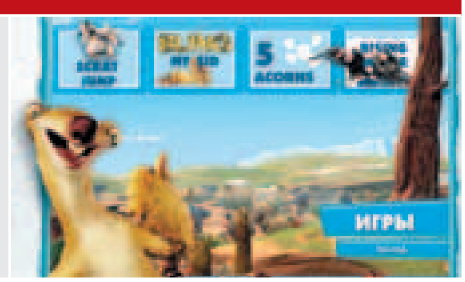
Shrek 2



КУВЫРКИ ЛЕНИВЦА СИДА ПОЗАБАВЯТ ЦЕНИТЕЛЕЙ DANCE DANCE REVOLUTION – ТЕ ЖЕ СТРЕЛОЧКИ, ТОЛЬКО СБОКУ!

А в это время в Интернете…

Любопытный сайт открылся недавно в Рунете по адресу http://www.ia2.ru. Если вам мало фильма и игры, если вы жить не можете без полюбившихся саблезубых зверушек или вам просто интересно узнать что-то еще про «Ледниковый период», этот красочный сайт на флэше обязательно нужно посетить. Там вы еще ближе познакомитесь с героями «Глобального потепления», сыграете в мини-игры (пока доступно только четыре, но ожидается пополнение), полюбуетесь картинками, посмотрите видеоролики и даже закачаете игру в свой мобильный телефон.





СЛЕДУЯ ЗАВЕТАМ MADAGASCAR, ICE AGE 2 ВВОДИТ НОВЫХ ВТОРОСТЕПЕННЫХ ГЕРОЕВ. КАКИХ ТОЛЬКО ЗВЕРУШЕК НЕ ПРИПАСЛИ ДЛЯ ДЕТВОРЫ ДЯДИ-РАЗРАБОТЧИКИ!



ДА, КРЫСОБЕЛ – ЕДИНСТВЕННОЕ ЖИВОТНОЕ В ФИЛЬМЕ, КОТОРОЕ НЕ РАЗГОВАРИВАЕТ. НО АНИМАЦИЯ НЕИЗМЕННО БЛЕСТЯЩЕ ПЕРЕДАЕТ ЕГО НАСТРОЕНИЕ.



Автор:
Alane
alane@yandex.ru



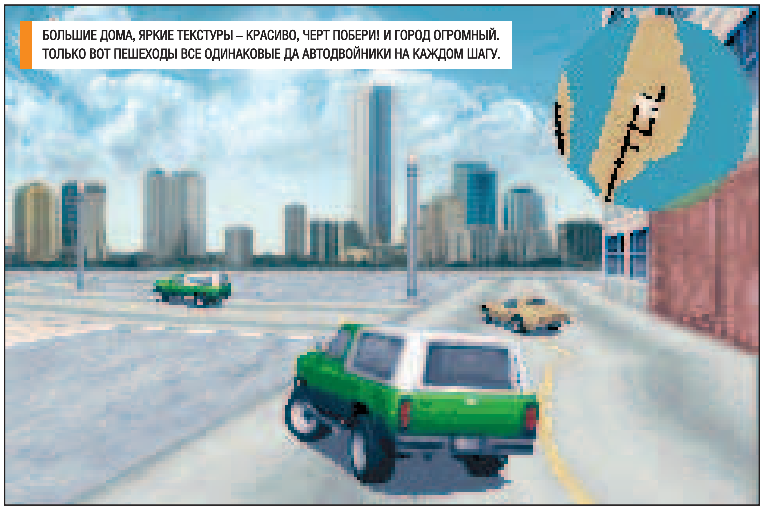
ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Velez & Dubail
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com

Driv3r

Скандальная история третьей части Driver не помешала Atari выпустить портативную версию игры. Но уже только год спустя.

Решив не связываться с новомодными PSP и Nintendo DS, издатели остановили выбор на GBA. Клепать игры для нее – занятие непыльное, особенно если в запасе есть приличный трафарет и испытанный псевдотрехмерный движок от портативной гонки V-Rally. Престарелая система, конечно, с трудом генерирует полигоны, но зато «трехмерные игры для GBA» пользуются спросом.
К сожалению, игровой процесс в таких проектах частенько задвинут куда-то подальше.
Вопреки сомнениям, Driver 2 Advance, появившаяся несколько лет назад, оказалась совсем неплохим боевиком. Нынешний «карманный Driv3r» создавался по образу и подобию своего предшественника, поэтому бессмысленно было ждать от разработчиков чего-то невиданного; сиквел получился более-менее приличным, и это – самый большой комплимент, какой заслужила студия Velez & Dubail.
Итак, в начале доступен только один режим – это Undercover. Выбрав его, вы тут же перевоплотитесь в агента ФБР по имени Таннер. Работая под прикрытием в качестве курьера, Таннер пытается внедриться в преступную среду, которая оплела своими щупальцами и Америку, и Европу. Но забивать голову сюжетными строчками необязательно, цель каждой миссии всегда понятна и без них. Обычно нужно добраться до места встречи без опозданий и происшествий, получить товар (или по голове) и двигаться дальше. Следует знать, что герой не просиживает за баранкой дни напролет. Порой он выбирается из машины на свет божий, чтобы пристрелить тех настырных бандюг, которых так просто не переехать. И не беспокойтесь, если забыли, где бросили свою тачку, – устав ФБР не запрещает «одалживать» машины у законопослушных автолюбителей.


БОЛЬШИЕ ДОМА, ЯРКИЕ ТЕКСТУРЫ – КРАСИВО, ЧЕРТ ПОБЕРИ! И ГОРОД ОГРОМНЫЙ. ТОЛЬКО ВОТ ПЕШЕХОДЫ ВСЕ ОДИНАКОВЫЕ ДА АВТОДВОЙНИКИ НА КАЖДОМ ШАГУ.

В вашем распоряжении настоящий трехмерный город, и весьма обширный. Не заблудиться помогают радар и карта, где зеленым цветом обозначается очередной пункт назначения. Но не все поручения сводятся к езде от одной точки на карте к другой. Случаются время от времени слежки и погони, как, впрочем, и перестрелки. Но главная особенность Driv3r в том, что мини-игры, которые раньше ютились в отдельном режиме, теперь внедрены в основной сценарий. Каждый раз, заметив на карте красный огонек, вы можете отправиться туда и попытаться выполнить очередной трюк. Скажем, вас могут попросить промчаться по узкой извилистой трассе на время.
Подобного рода занятия приятно разбавляют игровую рутину. Пешие прогулки – тоже своего рода способ внести разнообразие. Правда, местами они внедрены искусственно. В середине или в конце миссии то и дело приходится отлипать от водительского кресла и делать несколько шагов просто, чтобы подтвердить прибытие. Далее последует серия статичных картинок, иллюстрирующих развитие сюжета, – и вот вы уже отправляетесь на следующее задание.
Всего в игре 25 миссий. Когда разберетесь со всеми делами в Майами, добро пожаловать в Западную Европу, и там, если повезет, вы раскроете секрет трагической гибели агента Таннера. Ой! Кажется, я сболтнул что-то лишнее... ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.5**

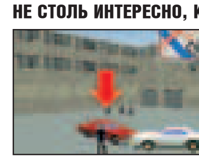
Наше резюме:
Настоящий автомобильный боевик. Но красивая графика – лишь способ отвлечь внимание от однообразия геймплея. Впрочем, подобных забав на GBA немного.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОДИТ НА

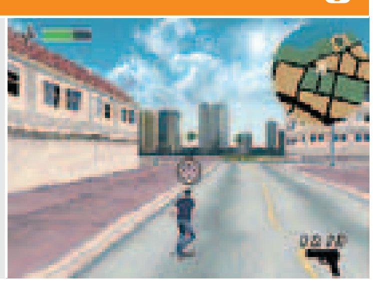

GTA Advance

НЕ СТОЛЬ ИНТЕРЕСНО, КАК

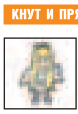

Driver 2 Advance

Двухмерная трехмерность

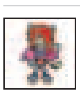
Модель главного героя (как и любого пешехода) – анимированный спрайт. Точка обзора меняется сама собой в зависимости от ваших перемещений, управлять камерой нельзя. Исключение составляют перестрелки. Зажав один из шифтов, вы зафиксируете камеру позади героя, а на экране появится перекрестье прицела.



КНУТ И ПРЯНИК + -

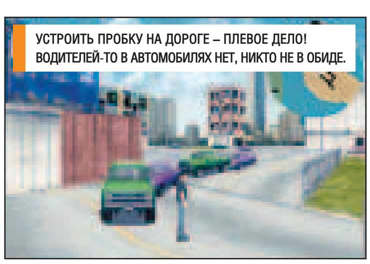


Плюсы:
Большие трехмерные города, возможность угнать любой понравившийся автомобиль, несколько типов миссий.



Минусы:
Отсутствие оригинальности, ворох графических «опечаток», странная физика и надоедливый звук.


ТАКАЯ ВОТ ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА. А ЧЕГО ВЫ ЖДАЛИ ОТ GBA?


УСТРОИТЬ ПРОБКУ НА ДОРОГЕ – ПЛЕВОЕ ДЕЛО! ВОДИТЕЛЕЙ-ТО В АВТОМОБИЛЯХ НЕТ, НИКТО НЕ В ОБИДЕ.


ПОЛИЦИЯ ПЕРВОЕ ВРЕМЯ ЗАКРЫВАЕТ ГЛАЗА НА ЛЮБЫЕ ПРОКАЗЫ – ДАЖЕ ПАТРУЛЬНУЮ МАШИНУ МОЖНО БЕЗ ПРОБЛЕМ УГНАТЬ!


ПРОПОРЦИИ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ СОБЛЮДЕНЫ.


MAXI tuning
RUSSIAN EDITION
ТТХ
Вагон метро 81-717
Nissan Skyline GT-R Top Secret
Год выпуска
1993
2001
Двигатель
4 электромотора, 610 л.с. при 1480 об/мин.
2.6л твинтурбо, 650 л.с. при 8000об/мин
Тормоза
электродинамические
дисковые вентилируемые, 360мм
Масса
34 тонны
1.2 тонны
Длина
19.2 метра
4.6 метра
Максимальная скорость
90 км/ч
320 км/ч
Разгон и 100 км/ч
22 секунды
3 секунды
www.maxi-tuning.ru
3643
BRIDGESTONE
ЧТО ЗА ТАЧКА?
Уже в продаже

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox
- ЖАНР: action/racing
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб» (PS2)
- РАЗРАБОТЧИК: Sega
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 2
- ОНЛАЙН: http://www.sega-europe.com/en/Game/216.htm

Sonic Riders

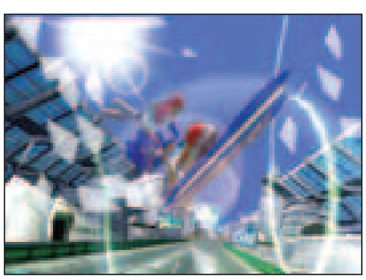
Самый быстрый в мире еж решил побегать наперегонки с друзьями.

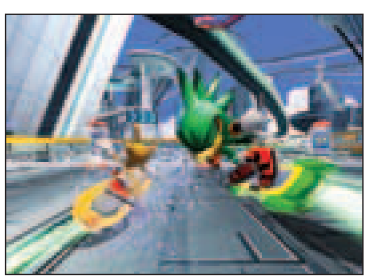
В своих «гонках про известного персонажа» Sega не стала копировать геймплей Mario Kart, представив вместо этого странную смесь F-Zero, SSX и Sonic Adventure. Вот только геймер не понимает, что здесь главное – вписываться в повороты, выполнять трюки, собирать призы или же атаковать соперников. В голове – полная сумятица.
Средство передвижения Соника – своеобразные доски на воздушной подушке. Совсем как в фильме «Назад в будущее 2». У каждой из них есть запас воздуха, который расходуется в режиме ускорения (boost), а также при ударах о препятствия. Если он кончится – герой вынужден идти пешком до ближайшей заправочной станции.
На трассе встречаются призы, дающие временные бонусы (временная неуязвимость, например), разрушаемые и не очень препятствия, трамплины и ускорялки, а также традиционные для сериала золотые кольца (собираете сто штук – бонус!). Все это вывалено на трассу достаточно сумбурно – логика в архитектуре уровней прослеживается с трудом. В итоге геймер просто мчится вперед, стараясь вписываться в повороты и собирать то, что попадается под руку. Даже на пит-стопы с подзарядкой воздухом я не раз натыкался, когда они мне были не нужны. Дерется с врагами герой тоже по



случаю – если наткнется на них в режиме ускорения.
Игровой процесс во многом построен на умелом использовании слипстрима (воздушный мешок, который образуется позади гонщика).
То бишь, если враг умчался вперед, в его хвосте появляется гигантская воздушная «труба» (это не автосимулятор, поэтому ее можно заметить невооруженным взглядом), куда и нужно пристроиться. Догнали гада – ловите слип-стрим следующего. Получается очень весело.
Формально в игре есть еще различия между гонщиками – одни легко разбивают препятствия, другие могут корчить из себя Тони Хока на перилах – но по большому счету можно играть за всех в одном стиле и не думать ни о чем.
Впрочем, «не думать» – главное требование к тем, кто собирается играть в Sonic Riders и получать от этого удовольствие. ■







ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Просто хорошие гонки с участием Соника и его друзей. Звезд с неба не хватают, но играть можно.

Трюки-крюки

В игре есть примитивная трюковая система, которую многие геймеры и не заметят. Когда герой попадает в слип-стрим или просто подпрыгнет высоко в воздух, попробуйте покрутить левую аналоговую рукоятку туда-сюда. Тогда ваш подопечный выполнит несколько трюков. Если после этого он еще и приземлится не головой об землю, то получит бонус к запасу воздуха.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Shadow the Hedhehog

ХУЖЕ, ЧЕМ

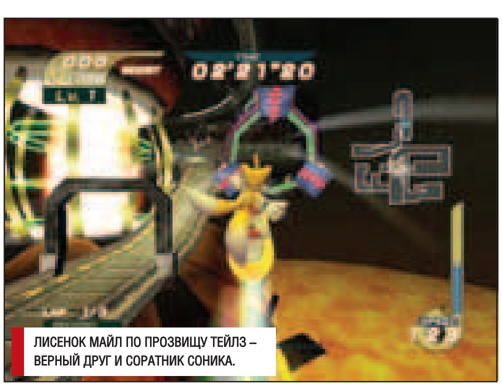


Mario Kart: Double Dash!!

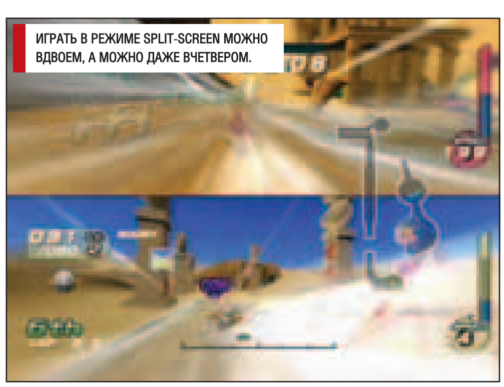
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Интересные персонажи, небанальный игровой процесс, заводная музыка.

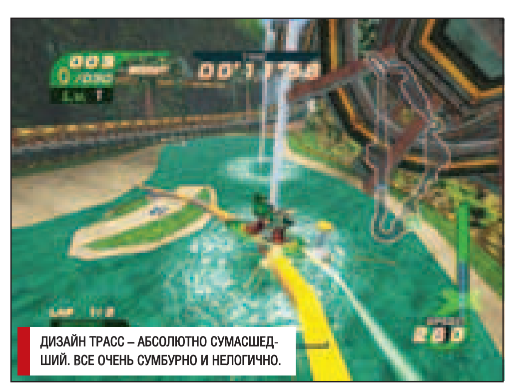
Минусы:
Устаревшая графика, сомнительный дизайн трасс, неудобное управление.



ЛИСЕНОК МАЙЛ ПО ПРОЗВИЩУ ТЕЙЛЗ – ВЕРНЫЙ ДРУГ И СОРАТНИК СОНИКА.



ИГРАТЬ В РЕЖИМЕ SPLIT-SCREEN МОЖНО ВДВОЕМ, А МОЖНО ДАЖЕ ВЧЕТВЕРОМ.



ДИЗАЙН ТРАСС – АБСОЛЮТНО СУМАСШЕДШИЙ. ВСЕ ОЧЕНЬ СУМБУРНО И НЕЛОГИЧНО.


ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Red Storm Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P4 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

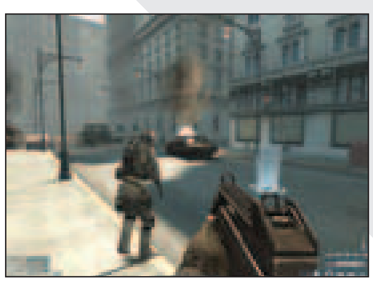
■ ОНЛАЙН:

http://www.gfi.su

■ РЕЗЮМЕ:

Отличная локализация последней части серии тактических симуляторов про спецназ, террористов и иже с ними.





Количество созданных под маркой Тома Клэнси игр не поддается исчислению. К последней части Rainbow Six серьезный тактический симулятор превратился в банальный шутер. Едва ли кому-то будет интересен бредовый сюжет про мировое зло и биологическое оружие, а вот десяток новых стволов придутся по вкусу всем. К тому же почетное место в арсенале занимают отечественные автоматы. И, как ни странно, их параметры вовсе не искажены двойным переводом. Озвучка не отстает и ничуть не хуже оригинальной. А вот оценить графическое безумство и новый датчик движения смогут не все – проект выжимает из компьютера все соки. Но он того стоит, совмещая в себе ураганный экшн и неплохую тактику с удобным управлением. ■

МИР JAGGED ALLIANCE



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Jagged Alliance World
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sir-Tech Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 300 МГц, 128 Мбайт RAM

■ ОНЛАЙН:

http://www.akella.com/ru/games/jaliance

■ РЕЗЮМЕ:

Первое официальное издание старого шедевра. Настолько старого, что оценить его смогут немногие.





Нынче появилась занятная мода издавать старые игры. Классика бессмертна, но сильно отдает нафталином. Две самые популярные главы культовой игры уже кажутся безнадежно устаревшими, хотя так и непревзойденными. А самую первую часть Jagged Alliance доведелось повидать единицам. Она даже запускается лишь через специальную программу. Вот только перевод немного обескураживает. Привычные названия и прозвища наемников переведены совершенно непостижимым образом. Но пройти всю серию подряд – незабываемое удовольствие. Тем более вы можете использовать старых персонажей, пусть и без тщательно подобранного оборудования. Конечно, «Бригада Е5: Новый Альянс» давно сбросила проект с пьедестала, но классиков нужно знать в лицо. ■

СПЕЦНАЗ. ШТУРМОВАЯ БРИГАДА 121



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Combat Task Force 121
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1C» / «Логрус»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Direct Action Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

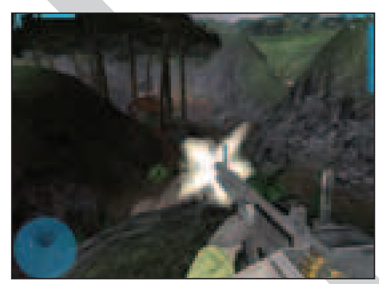
■ ОНЛАЙН:

http://games.1c.ru/ctf121

■ РЕЗЮМЕ:

Карикатура на американскую армию, пародия шутера, очередная бюджетная поделка на тему спецназа.





Десятки никчемных шутеров уже невозможно отличать друг от друга. Будто разработчики собирают их из простого конструктора. Вместо деталей – бравые парни в униформе, бородатые мужики с «Калашниковыми» да размытые текстуры джунглей с секретными бункерами. Сюжет поставлен на рельсы, открытые двери заботливо выделяются цветом, а враги обязательно подумают, прежде чем сделать в вас еще одну дырку. Умереть тут можно только во сне... Тем паче десяти мизерных карт хватит лишь на пару часов унылого действа. А напарников для сетевого режима днем с огнем не найти. Да что там, достаточно взглянуть на модели оружия, чтобы ловким броском отправить диск в мусорную корзину. За последний год там скопилось уже много «спецназа»... ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Как называется одна из разновидностей бильярда?

1. Сникер
2. Снукер
3. Сникерс

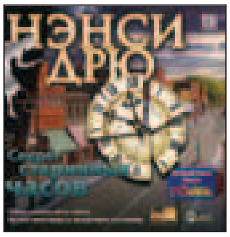
2. Кто изобрел первый кинопроектор?

1. Братья Люмьер
2. Братья Капуцины
3. Сестры Тарантино

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июля. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 10/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 07 (208) – Зубарев Павел (Карелия). Правильные ответы – А (Цуруги) и Б (шесть).

НЭНСИ ДРЮ: СЕКРЕТ СТАРИННЫХ ЧАСОВ



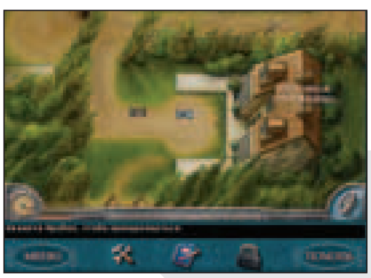
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Nancy Drew: Secret of the Old Clock
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** adventure
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Her Interactive
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Her Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

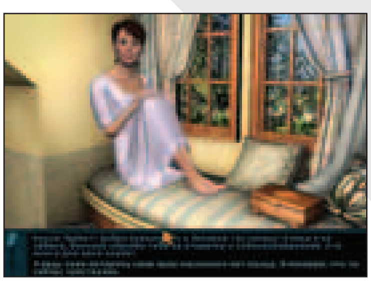
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://.nd.ru

■ **РЕЗЮМЕ:**

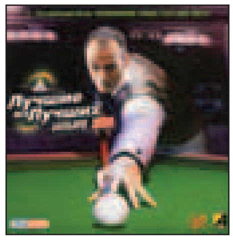
Одна из худших игр серии, лишенная интересных новинок и затягивающего сюжета.





Шутка ли – двенадцатый детектив кряду. Вечно молодая Нэнси все же начинает впадать в маразм. Не в силах предложить нам что-то новое, создатели перепевают старые головоломки и упиваются повседневной рутиной. Забавная езда на авто оборачивается занудными заработками на бензин, а любое задание – нелепыми поручениями. Беготня с телеграммами, гольф и пытка швейной машинкой – такова работа истинного детектива. Анимация ничуть не изменилась, разве только «живых» персонажей стало еще меньше. Да и они смахивают на ходячие автоответчики – не пытайтесь распознать злодея по эмоциям или характеру. Этого в игре просто нет. Хотя отечественная озвучка и оказалась куда лучше бездушных голосов из оригинала. Кажется, «юному» следователю наконец-то пора на пенсию… ■

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ. БИЛЬЯРД 2006



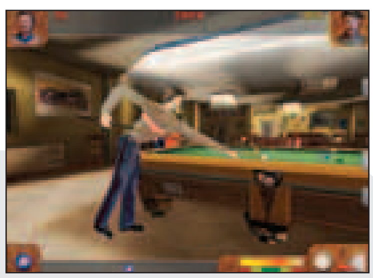
■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** I Play 3D Billiards
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** sports
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Artematica Entertainment
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» / GFI
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Artematica Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 2

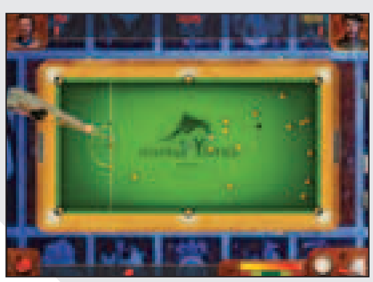
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://russobit-m.ru/rus/games/billiard2006

■ **РЕЗЮМЕ:**

Худший из трехмерных бильярдов – ни тебе графики, ни интеллекта, ни даже простейших правил.





Издатели немного припоздали с релизом – эта игра определенно готовилась для первого апреля. Создатели «лучшего» симулятора явно не обременяли себя походами в бильярдную. Иначе они не всучили бы в квадратные руки спортсменов трехметровые кии. Первое впечатление от продукта оказывается самым верным. Миниатюрный свод правил оставит в недоумении новичка, а чудовищные текстуры повергнут в ужас и неандертальца. Экзотический карамболь на поверку оказывается поддавками на столах для пула, а прочие дисциплины – борьбой с непобедимым соперником. Он запросто укладывает дуплеты, пока вы пытаетесь совладать с запутанным управлением. Оттяжки гасятся первым же столкновением, сила удара регулируется на глазок, а боковые винты и вовсе остались за бортом. Занавес. ■

THE MOVIES: ФАБРИКА ГРЕЗ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Movies
■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** management
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

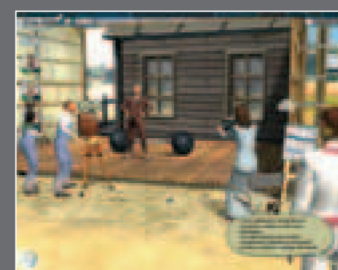
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.themoviesgame.com

■ **РЕЗЮМЕ:**

Одна из лучших экономических стратегий в безупречном переводе. Покорить Голливуд? Легко!







Взглянув на экран, с ужасом вспоминаешь The Sims – нигде от них житья нет. К счастью, Питер Мулине на «бытовуху» не размениваться, а после симулятора Бога в самый раз браться за Голливуд. Создайте свою киностудию, снимайте комедии в духе Чаплина, раскручивайте новых звезд и стригите банкноты с доверчивых зрителей. Знали бы они, как на самом деле снимают кино… Игра поистине огромна, но в режиме кампании предельно проста. Голос школьной учительницы за кадром будет терпеливо обучать вас премудростям бизнеса. Найти режиссера, подобрать имидж звезде, отгрохать десяток павильонов… И не забывайте, про гримерные, закусочные, туалеты и даже мусорные корзины. С каждой минутой от вас требуется все больше внимания, и вы сами не заметите, как будете вести сотню дел сразу. Когда газеты восторгаются новой актрисой, академия вручает вам приз, а на основе вашего сценария рождается хит, испытываешь потрясающее чувство. Тем паче те же сценарии можно писать самому, тщательно выверяя завязку, кульминацию и подбирая труппу. Никогда не знаешь, какой жанр нынче в моде, да и на успех влияет даже количество мусора на территории. Поэтому работа на Фабрике грез никогда не заканчивается, а вам не дадут скучать избалованные звезды. Причем только от вас зависит – погружаться в процесс с головой или ограничиться поверхностным управлением. ■

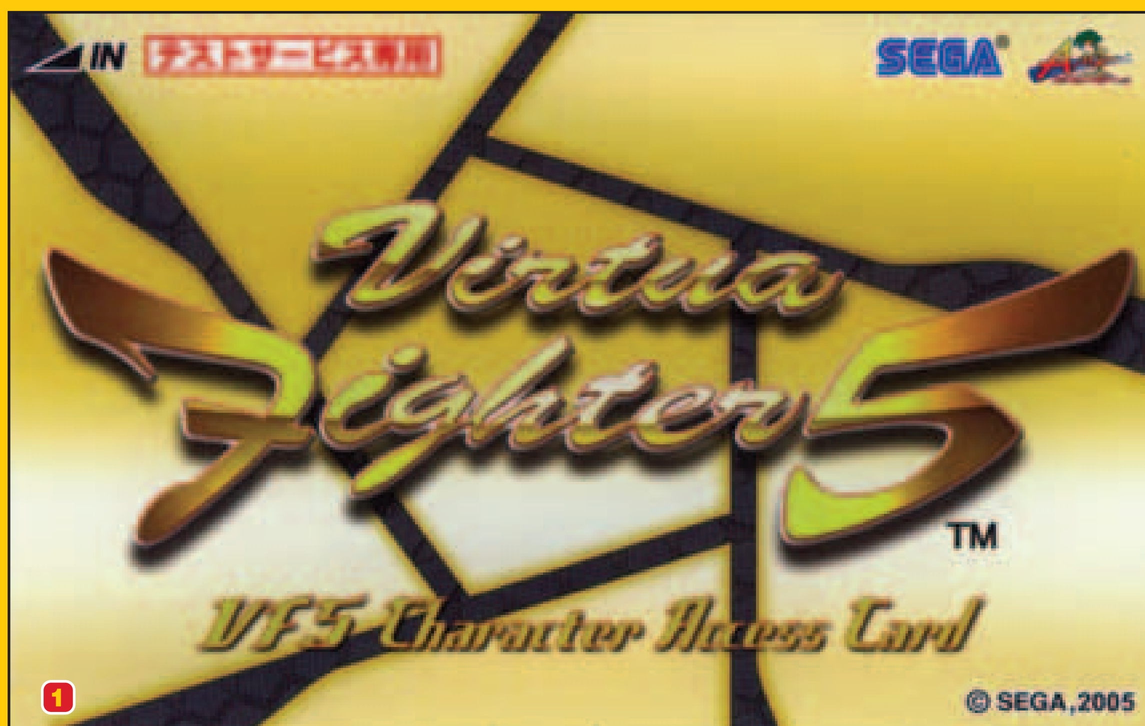
Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

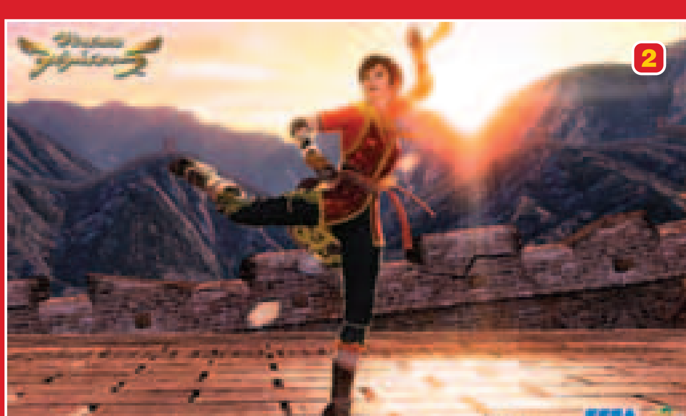


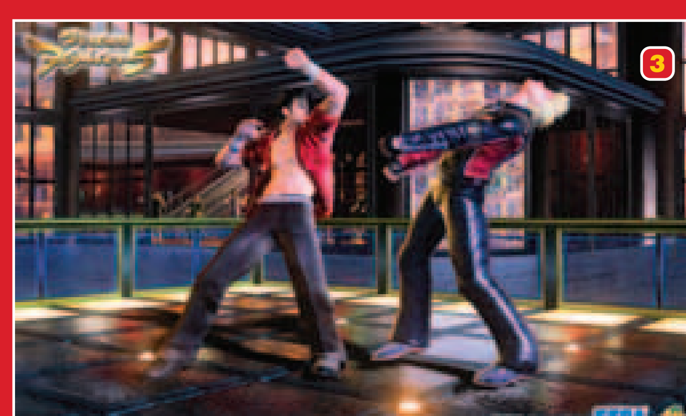
Virtua Fighter 5

Загибайте пальцы – мы пишем о Virtua Fighter 5 во второй раз, и это только начало! В апреле Sega выставила две дюжины машин на платформе Lindbergh с тестовой версией Virtua Fighter 5 в крупнейших токийских аркадах. Корреспондент «СИ» храбро сразился с завсегдатаями Club Sega на Акихабаре. Нужно ли говорить, что залетный российский Джеки был стерт в порошок японскими мастерами?

На третьем, «боевом» этаже Club Sega десяток автоматов Virtua Fighter 4: Final Tuned собирают пыль. По четвертой части лучшего в мире файтинга по-прежнему проводятся регулярные турниры, расписание которых (равно как и список победителей) висит тут же, на доске объявлений. Но все внимание посетителей приковано к машинам нового поколения, на которых знатоки Virtua Fighter пробуют в действии пятую часть игры. Зайдя в зал в одиннадцать часов утра, я застал оба сдвоенных автомата занятыми. Новичку оставалось только подсесть к одному из играющих, опустить жетон (на экране соперника загорается «Challenger Comes») и сразиться в versus-режиме. Проигравший либо уходит, либо бросает еще один жетон. Победитель остается играть в сингл... вернее, оставался бы, если бы вокруг автоматов постоянно не толпились любители, жаждущие бросить вызов мастерам. Тому, кто видит Virtua Fighter 5 первый раз в жизни, нужно сначала приобрести пластиковую карту сохранения Virtua Fighter 5 Character Access Card за пятьсот йен (сто с небольшим рублей) в специальной кард-машине. Автоматы Virtua Fighter 5 работают в тес-







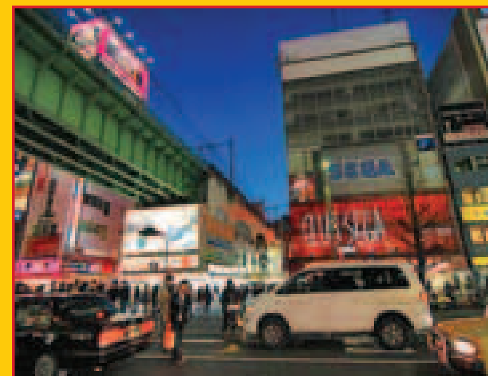
1 КАРТОЧКА СОХРАНЕНИЯ VIRTUA FIGHTER 5 СДЕЛАНА ИЗ ПЛАСТИКА, А НЕ ИЗ КАРТОНА, КАК В INITIAL D: ARCADE STAGE ИЛИ F-ZERO AX. **2** ОДИН ИЗ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В VIRTUA FIGHTER 5 – ДЕВУШКА ЭЙЛИН, МАСТЕР СТИЛЯ «ОБЕЗЬЯНЬЕ КУН-ФУ». **3** БОЕВАЯ СИСТЕМА В ИГРЕ ИЗМЕНИЛАСЬ НЕЗНАЧИТЕЛЬНО. А ВОТ ГРАФИКА, КОТОРАЯ И РАНЬШЕ БЫЛА НА ВЫСОТЕ, ТЕПЕРЬ ЗАПРОСТО ПРЕВОСХОДИТ ДАЖЕ КАРТИНКУ В DEAD OR ALIVE 4.

Скорее в номер!



Для тех, кто хочет потренироваться в Virtua Fighter в спокойной домашней обстановке (и без необходимости кормить автомат жетонами), Sega выпустила Sega Virtua Stick – контроллер для PS2, который выглядит и действует точно так же, как джойстик игрового автомата Virtua Fighter 5. На Акихабаре такая штучка продается совершенно свободно и стоит примерно две тысячи рублей. Где взять ее в России, если даже наш любимый Lik Sang считает ее снятой с производства и отказывается принимать заказы? Мы не знаем. Однако, в сетевых магазинах несложно найти аналогичный контроллер от третьих производителей (например, Hori Fighting Stick 2 от Hori).

ХОЧУ!



Мы играли в Virtua Fighter 5 в Club Sega на Акихабаре. И вот печальные новости: Sega планирует выпустить финальную версию Virtua Fighter 5 в июле этого года, но не в продажу. Операторы японских аркад смогут арендовать дорогущую машину за помесячную плату. Кроме того, каждый кабинет VF5 обязан быть постоянно подключен к сети VF.net. Это значит, что заморские владельцы аркад не смогут приобрести машину с игрой, даже если захотят. Мы с замиранием сердца ждем известий от американской и европейской ветвей Sega, равно как и новостей о консольной версии игры. E3, не подведи!

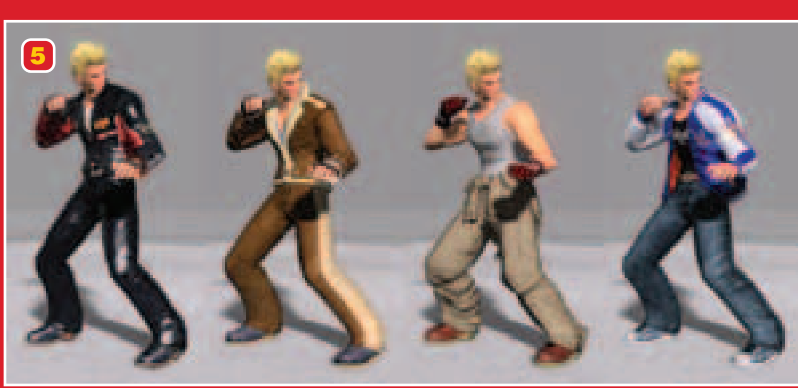


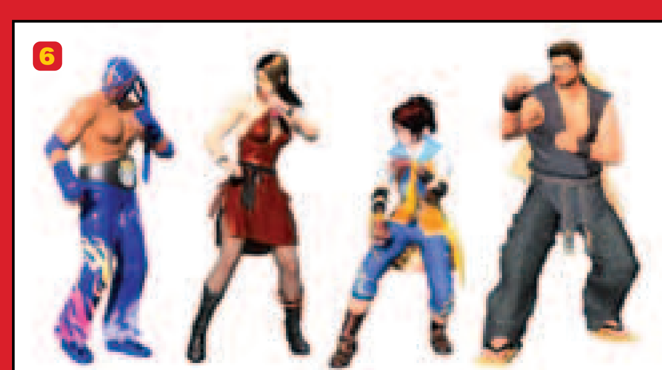
товом режиме, сейчас на всех картах слева вверху стоит соответствующая красная отметка (не исключено, что и внешний вид карт в итоге будет другим). Как оказалось, абсолютно все местные посетители аркады обладали такими «удостоверениями». Прежде чем начать бой, игрок вставляет пластиковую карту в специальный слот на передней панели автомата – на экране высвечивается его ник, рейтинг, количество побед и поражений, облик персонажа.

Обзаведшись картой, подсаживаюсь к скромному модному японцу в шляпе. Тот играет за Эль Блейза, рестлера, который впервые появляется в сериале. Вставляю сейв-карту в слот, опускаю сто йен в монетоприемник. Автомат тем временем определил чистую карту и просит выбрать персонажа. Существенное замечание: персонажа вы указываете раз и навсегда, поменять героя потом будет невозможно. Недолго думая, беру своего любимца – гонщика Джеки (японцы, надо отметить, чаще всего отдавали предпочтение китаянке Пай).

Матч начинается, и ждущие своей очереди поворачиваются к широкому плазменному экрану, где транслируется наш бой. Ну, «бой» – это громко сказано. Впервые играя в Virtua Fighter 5 против опытных соперников и незнакомых персонажей на аркадном джойстике, я на лету нащупывал комбо и довольствовался простыми, легкими ударами. Успех принес только обманный маневр: притворившись гайдзином-баттонмэшером, я заставил противника поставить глухой блок и провел серию удачных бросков. Финальный счет – 3:1 не в мою пользу. Ощущения от игры – незабываемые.

VF5 использует большую часть анимации VF4, но только потому, что ее уже нельзя улучшить. Появилась совсем новая анимация для ударов сбоку, исправлен внешний вид недостаточно реалистичных ударов (например, «умолчальный» бросок Джеки P+G выглядит куда серьезнее). Персонажи свободнее передвигаются на ринге, а мой противник Эль Блейз, один из самых юрких героев, и вовсе носился по арене, словно в рестлинге, а не в файтинге. Графика – лучшая в мире; одежда и волосы ведут себя как в жизни, а не как в Dead or Alive 4. Кстати. Теперь, когда я с горем пополам вырвал очко у моего противника, я могу найти VF Terminal и принарядить своего Джеки. Club Sega, жди меня! Буду на Акихабаре – заскочу. ■





4 ЛЮБИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ ЯПОНСКИХ ЗНАТОКОВ ИГРЫ – ШКОЛЬНИЦА ПАЙ (НА КАРТИНКЕ), ГОНЩИК ДЖЕКИ, НИНДЗЯ КАГЕ И, КОНЕЧНО, МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ АКИРА. 5 В АРКАДНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ МОЖНО МЕНЯТЬ ГЕРОЮ КОСТЮМ, – ИГРА ЗАПИСЫВАЕТ ВАШИ НАСТРОЙКИ НА СЕЙВ-КАРТУ. ВОТ ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ ИЗ ДЖЕКИ... 6 ...А ЭТО – ЭЛЬ БЛЕЙЗ, САРА, ЭЙЛИН И ГОРДОН ФРИМЕН... ПРОСТИТЕ, АКИРА.

Vsports Allstars 2006



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Сразу два интересных события нас ждут в мае. Во-первых, россиянину Cooller'у предстоит отвоевывать у Socrates'а титул сильнейшего «квакера» на шоу-турнире Vsports Allstars, а во-вторых, подойдет к концу стадия плей-офф на World e-Sport Games 2006. Но об этом в следующей «Стране Игр», а сегодня в номере: матчи в группах на WEG Masters и результаты Кубка России.

Завершилось голосование, определяющее участников престижного шоу-турнира Vsports Allstars, который вот уже вторую весну подряд устраивает популярный портал GGL.com. По сравнению с прошлым годом уменьшилось количество дисциплин, хотя, по нашему мнению, убрали наименее зрелищные – Painkiller, Unreal Tournament 2004 и Age of Mythology. Остались же традиционные Counter-Strike 5x5, Warcraft III: The Frozen Throne и Quake 4, логично сменивший свою предыдущую версию. Состязания пройдут в Лос-Анджелесе (США) в рамках крупнейшей игровой выставки Electronic Entertainment Expo (E3) с 10 по 12 мая. Геймерам предстоит сразиться за призовой фонд в размере 25 тысяч долларов. Отрадно, что среди претендентов есть и наш соотечественник – Cooller. ■

Участники Vsports Allstars 2006:

Quake 4 (Европа) – **Cooller** и **Toxic**;
Quake 4 (Америка) – **Socrates** и **cha0ticz**;
Counter-Strike (Европа) – **mouz-elemeNt**, **NoA-XeqtR**, **SK-SpawN**, **SK-Vilden**, **fnatic-f0rest**;
Counter-Strike (Америка) – **3D-meth0d**, **coL-fRoD**, **3D-shaGuar**, **mibr-Cogu**, **mibr-Kiko**;
Warcraft III (Европа) – **4K.Grubby** и **4K.ToD**;
Warcraft III (Южная Корея) – **mYm-Spirit_Moon** и **mYm-Lucifer**.

Изначально, согласно результату опроса по Warcraft III, в США должны были ехать WE-Sweet и WE-Sky, однако они не смогли получить американские визы. Освободившиеся путевки перешли к ToD'у и Lucifer'у. В целом голосование ни у кого не вызвало нареканий, за исключением попадания в сборную CS USA двух бразильцев из клана mibr. Их места прочили coL-Warden'у и 3D-Volcano.
Ну и, безусловно, отечественные болельщики разочарованы отсутствием в европейской сборной лидера Virtus.Pro – LeX'а, который отстал в итоге от f0rest'а всего на один процент.

ИНТЕРВЬЮ С COOLLER'ОМ НАКАНУНЕ ПОЕЗДКИ НА VSPORTS ALLSTARS 2006.

? Оцени уровень своей подготовки по сравнению с турниром TransAtlantic Showdown?

Cooller: В какой бы форме я ни находился, всегда считаю себя недостаточно сильным и уверенным в победе. На данный момент мне очень сложно набрать форму – не могу выкроить время на подготовку, с учетом наступления весны и погоды, царящей на улице. Дело даже не в том, что трудно в этот период сесть за компьютер. Совершенно невозможно найти спарринг-партнера. Все гуляют, отдыхают. Однако, несмотря на это, я стараюсь «поигрывать» каждый день, чтобы хотя бы восстановиться. Несомненно, до пика мастерства мне еще тренироваться и тренироваться, но, надеюсь, я смогу достичь его перед стартом крупных соревнований.

? Нужны ли вообще чемпионаты, где участвуют всего четыре человека?

Cooller: В общем-то таких я знаю только два – TransAtlantic Showdown и Vsports Allstars. В первом случае сначала проходят всемирные онлайн-отборочные, ведь их несложно организовать, а затем финалисты встречаются вживую. Такая система довольно привлекательна как для геймера, так и для болельщика, и позволяет устроителю (Clanbase) повысить свой авторитет. Вот и все.
Турнир всех звезд же проводит набор путем голосования. Число участников могло быть и больше, но ведь для шоу лучших бойцов, которых бесплатно везут за тысячи километров, это повлекло бы серьезные расходы. Встает вопрос, смогут ли их отбить реализуемые промо-программы. Отнюдь.

? Что мешает Quake 4 стать таким же массовым, каким был Q3?

Cooller: Ничего не мешает, просто той самой «массовости» больше нет. Комьюнити изменилась. Раньше она была больше. Молодежь играла днями и ночами, а теперь все разбежались. У каждого личная жизнь, разные дела. Где Stelam? Где ZeRo4, czm, Blue и другие? А заменить завязавших с киберспортом звезд некому. Хотя по масштабу состязаний, я считаю, четвертая часть шутера не отстает и, надеюсь, еще будет развиваться, если лига CPL все-таки реализует свои грандиозные планы относительно мероприятия World Tour.

? Чем собираешься заниматься после Кубка мира ESWC 2006?

Cooller: Продолжать выступать на всех солидных турнирах. Думаю, меня ждет довольно удачный период в плане заработка неплохих денег и поднятия престижа.



УЧАСТИЕ ELEMENT'А В VSPORTS ALLSTARS 2006 НИ У КОГО НЕ ВЫЗЫВАЛО СОМНЕНИЙ...



ТАК ЖЕ, КАК И УЧАСТИЕ SPIRIT_MOON'А.

Итоги Кубка России 2006

В период с 21 по 23 апреля в столичном ВВЦ в рамках выставки Интернетика-Экспо состоялся финал Кубка России 2006 по киберспорту. Несмотря на лимит на участие москвичей, геймерам из регионов уже в который раз не удается по-настоящему проявить себя.

В дисциплине Counter-Strike основная борьба развернулась между Rush3d и Begrip, которые по очереди разгромили уральских гостей из Megapolis (третье место), 16:2 и 16:3 соответственно. В решающем же матче за главный приз в пять ноутбуков SD AS11 «бегриповцы», пробившись через сетку лузеров, дважды одолели своих извечных конкурентов-земляков – 16:12 на de_dust2 и 16:8 на de_train. А вот довольно известные команды x4 (Питер), tp.uSports (Уфа) и Djs5 (Якутск) вовсе не вошли в тройку лучших.

В номинации Warcraft III: The Frozen Throne очередной свой кубок завоевал SK.Deadman, вволю поиздевавшись в финале над KemPeR'ом, ставшим настоящим открытием турнира. Счет 4:1 говорит сам за себя, правда, в сетке виннеров сильнее был гость из Ижевска. Ну а Дэдман или, как его называют фанаты, «непобедимый Ночной Эльф», снова порадовал зрителей красивой игрой, а также рискованными тактическими приемами и постоянной сменой рас по ходу чемпионата. Но его оппоненты в очередной раз не сумели этим до конца воспользоваться. ■

Результаты Кубка России 2006:

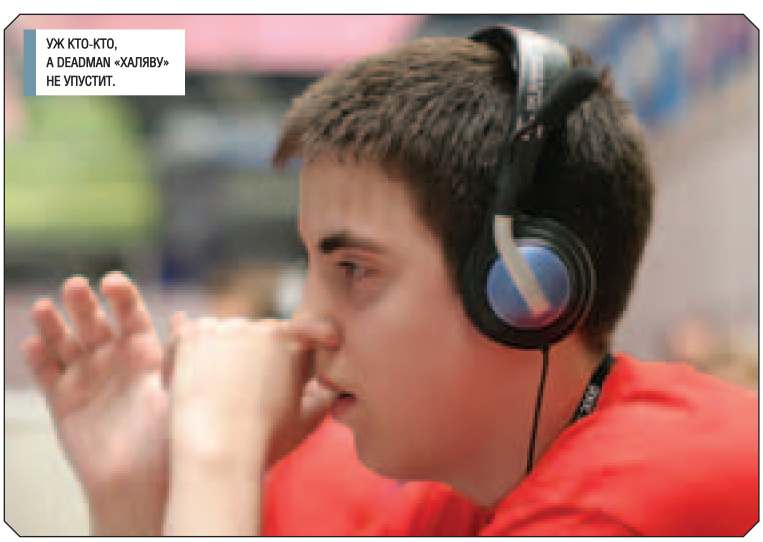
COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – **Begrip** (Москва);
2 место – **Rush3d** (Москва);
3 место – **Megapolis** (Екатеринбург).

WARCRAFT III 1X1:
1 место – **SK.Deadman** (Москва);
2 место – **es4x.KemPeR** (Ижевск);
3 место – **play.Abver** (Москва).

NEED FOR SPEED MOST WANTED 1X1:
1 место – **USSRxMrRaser** (Королев);
2 место – **USSRxAlan** (Москва);
3 место – **ProStreet** (Якутск).

FIFA FOOTBALL 2006 1X1:
1 место – **Shurshik** (Москва);
2 место – **Integral** (Москва);
3 место – **x4-Pika** (Санкт-Петербург).


НИКАК НЕ МОЖЕТ ПРИСПОСОБИТЬСЯ К FIFA 2006 ВИЦЕ-ЧЕМПИОН МИРА ALEX. НА КУБКЕ РОССИИ 2006 ОН СТАЛ ЛИШЬ ПЯТЫМ.


УЖ КТО-КТО, А DEADMAN «ХАЛЯВУ» НЕ УПУСТИТ.

На нашем DVD

Игровой мувик NiP The 5 Giants, коллекция демо-записей с ESL Pro Series 8, European Nations Championship 2006 и столичных отборочных на Пермский Период 2006, ролики Q4 с The Gathering 2006 и x6.Q4 Invitational, риплеи с WC3L #9 и King of the Hill, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

В погоне за fps: NVIDIA GeForce 7900 от ASUS

Ведущие разработчики видеокарт, ATI и NVIDIA, не покладая рук сражаются за пальму первенства в топ-сегменте графических решений. Не прошло и двух месяцев, как в ответ на «канадский» Radeon X1900 XTX в Калифорнии представили образцы чипов новой серии GeForce 7900.

В этом выпуске мы расскажем о графических платах семейства NVIDIA GeForce 7900 от самого крупного мирового производителя видеокарт, компании ASUS.

Старшая модель в линейке называется ASUS EN7900 GTX. Она сделана на базе чипа GeForce 7900 GTX и обладает «двухэтажным» кулером с тепловыми трубками. Видеокарта работает на частотах 650/1600 МГц (ядро/память), имеет 24 пиксельных конвейера, 16 блоков растеризации и 8 вершинных процессоров.

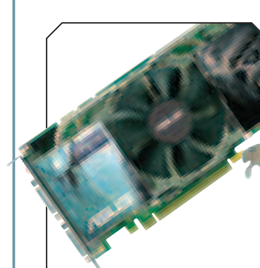
Младшая «сестра» флагманского графического адаптера, под индексом EN7900GT, основанная на GeForce 7900 GT, интересна тем, что при существенно меньшей цене имеет точно такое же число соответствующих функциональных блоков (24, 16 и 8). Главное отличие заключается в значениях тактовых частот, которые существенно снижены – до 450/1320 МГц. Это позволило упростить систему охлаждения и снизить тепловыделение (с 130 до 82 Вт). Уменьшен и объем памяти – с 512 до 256 Мбайт, а время выборки у микросхем упало с 1.1 до 1.4 нс.

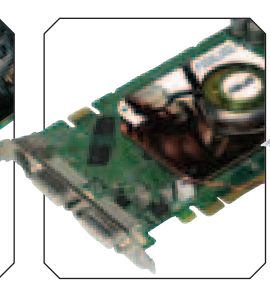
Наибольшее любопытство у нас вызвала модель ASUS EN7900GT Top. Дело в том, что ускорители на чипах 7900 GT, с рекомендованной стоимостью в $299, относятся к среднему ценовому диапазону и обладают хорошим оверклокерским потенциалом.

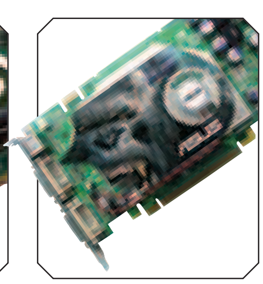
Однако у видеокарт, построенных на оригинальном дизайне от NVIDIA, есть единственный для оверклокеров недостаток – радиатор кулера не накрывает чипы памяти, а следовательно, они охлаждаются лишь воздушным потоком, что недостаточно эффективно при ненормированном увеличении частоты. В результате успешный разгон стандартной 7900 GT возможен только по ядру, хотя и не всем он понадобится, ведь быстродействие такого адаптера сопоставимо с GeForce 7800 GTX (256 Мбайт).

Тем не менее, инженеры ASUS со знанием дела подошли к модификации референсного дизайна – на картинке вы можете увидеть изогнутые очертания фирменного кулера EN7900GT Top, закрывающего все нагревающиеся элементы графического адаптера. В его конструкции используются тепловые трубки, а возможностей хватает для гарантированной работы видеокарты на частотах 520/1440 МГц (ядро/память). При этом никто не мешает вам и дальше разогнать карту, естественно, если вы не боитесь лишиться гарантии в случае непредвиденных результатов. Суммируя информацию, почерпнутую на оверклокерских сайтах, отметим, что стандартной GeForce 7900 GT с дополнительно охлаждаемыми чипами памяти в большинстве случаев удавалось достичь 570/1700 МГц. На таких частотах GeForce 7900 GT демонстрирует результаты, сравнимые с GeForce 7800 GTX 512 Мбайт – картой, которая еще в начале 2006 года была лидером по быстродействию. Более того, с помощью вольтмода (увеличения напряжения на ядре и чипах памяти) сингапурские оверклокеры (http://sg.vr-zone.com/?i=3330&s=2) получают и вовсе настоящего «терминатора» 3D-графики, функционирующего на частотах 800/2126 МГц.

По традиции, все видеокарты ASUS оснащены геймерскими утилитами компании, такими как Gameface Messenger, Game LiveShow и Game Reply. Кроме того, в коробке с каждым адаптером вы найдете диск с игрой Peter Jackson's King Kong: the Full Edition Official Game of the Movie. ■


ASUS EN7900 GTX – СИЛЬНЫЙ СОПЕРНИК ДЛЯ ATI RADEON X1900 XTX.


ASUS EN7900GT – ВЫСОКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ СТАНОВИТСЯ ДОСТУПНЕЙ.


СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ ASUS EN7900GT TOP ПОНРАВИТСЯ ОВЕРКЛОКЕРАМ.

WEG Masters 2006: россияне на грани вылета

Еще не кончилась групповая стадия стартовавшего 21 апреля нового сезона World e-Sport Games, а болельщики уже увидели множество битв, завершившихся настоящей сенсацией. Главным сюрпризом, конечно же, стал ранний вылет SK Gaming. Накануне третьей, уже ничего не решающей встречи с 4Kings шведы не имели в активе ни одной победы, а счет на некоторых картах можно назвать просто невероятным – 2:16 на de_train против команды wNv и 0:16 на de_inferno против Catch-Gamer. Так крупно действующие чемпионы мира, по версии декабрьского CPL Winter, не сливали ни разу за свое существование – вместе с 4K из Англии они покидают турнир досрочно. Один из лидеров SK, Ahl'у, так и не смог внятно объяснить причину провала.

Не менее грустная картина вырисовывается и для единственного отечественного представителя на турнире – Virtus.Pro. Проиграв в упорной борьбе в первом сражении compLexity, VP продемонстрировала настоящий бойцовский дух. Уступая по ходу матча корейцам из Hacker.pr (6:16 на de_dust2), россияне оказались сильнее на de_inferno (16:8) и de_nuke (16:13). И все бы ничего, однако затем «хакеры» неожиданно одержали верх над coL, сравнявшись тем самым с последней по числу побед (две). Теперь для выхода в плей-офф москвичам необходимо разгромить NoA, которые уже потеряли надежду на продолжение борьбы.

Довольно интересная обстановка сложилась в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne. В группе A прочное лидерство захватил WE.Sky, а другому фавориту, Grubby, для попадания во вторую стадию состязаний необходимо одолеть Zacard'a. Казалось бы, задача для знаменитого голландца несложная, однако если в противостоянии Sky'я и Sweet'a побеждает последний, тогда сразу три дуэлянта (включая Грабби) набирают равное количество очков и между ними предстоит переигровка. Во второй четверке ситуация схожая. Некоторое преимущество имеет Spirit_Moon, но если он не справится с ToD'ом, а GoStop «сделает» xiaOt'a, стыковых матчей также не избежать.

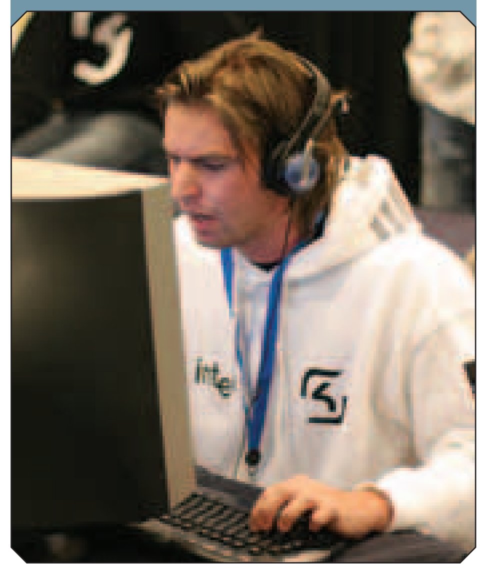
Турнирная таблица Warcraft III после второго тура:

ГРУППА A:
WE.Sky (Альянс) – 2 победы;
4K.Grubby (Орда) – 1 победа, 1 поражение;
WE.Sweet (Нежить) – 1 победа, 1 поражение;
SK.Zacard (Орда) – 2 поражения.

ГРУППА B:
Spirit_Moon (Ночные Эльфы) – 2 победы;
4K.ToD (Альянс) – 1 победа, 1 поражение;
NiP-GoStop (Нежить) – 1 победа, 1 поражение;
wNv.xiaOt (Орда) – 2 поражения.

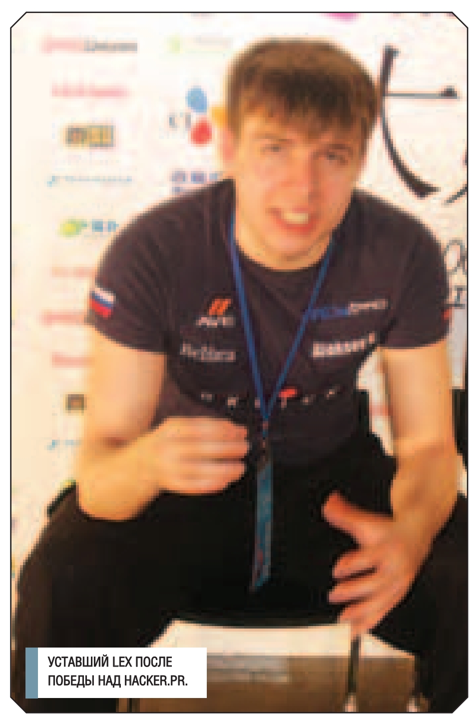
Во что бы то ни стало нужно выигрывать свои последние групповые матчи Spirit_Moon'у и Sweet'у – дело в том, что эта пара ради выступления на WEG Masters отказалась от участия в престижной корейской лиге MBC International League, одновременно являющейся национальной квалификацией на ESWC 2006 и CPL.

SK-Ahl: Мы и сами не понимаем, как могли уступить со счетом 0:16. Мы не должны были проигрывать с таким счетом ни одной команде мира, по крайней мере, не на одной из наших лучших карт. В дебюте за «контров» Catch-Gamer действовали очень продуманно и агрессивно, вдобавок почти не промахиваясь. Они не позволяли нам прийти в себя. У меня даже и оправданий нет – норвежцы просто выступили лучше. И дело, кстати, не в недостаточной подготовке SK Gaming к WEG 2006. Хотя за пару недель до соревнований мы и вправду мало тренировались, но уже здесь, в Китае, времени за компьютерами проводили предостаточно. В общем, будем разбираться. После подобных неудач от команд, как правило, ждут перемен в составе, но мы сейчас лишь хотим для себя осознать все ошибки. А дальше уже посмотрим, что нам нужно «для возвращения в элиту».





XIONE И XEQTR ИЗ NOA БУДУТ ИЗО ВСЕХ СИЛ ПЫТАТЬСЯ ПОМЕШАТЬ VIRTUS.PRO ПОБЕДИТЬ.



УСТАВШИЙ LEX ПОСЛЕ ПОБЕДЫ НАД HACKER.PR.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: обзор плей-офф WEG Masters 2006 и результаты шоу-турнира Vsports Allstars 2006.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-780-88-29 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:

1740р – за 6 месяцев

3360р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

подписной купон

Прошу оформить подписку на журнал Страна Игр+DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD » с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD » с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Турнир по Mario Kart DS

Консольный киберспорт, чего таить, у нас в диковинку. В чести лишь файтинги да народно любимая PS2 – прочие жанры и приставки в контексте турнирных соревнований почти и не вспоминаются. До сих пор разговоры о киберспортивных дисциплинах на портативных консолях вызывали только улыбку. Впрочем, неудивительно: мультиплеер в GBA был реализован через специальный кабель, что создавало неудобства, а представляющая большую «N» в России компания «Новый Диск» смотрела на поклонников Nintendo сквозь пальцы.

К счастью, наступила пора перемен. Nintendo DS избавилась от технических недугов своего предшественника, позволяя с легкостью устраивать многопользовательские баталии с целыми оравами соперников, а «Новый Диск» решила наконец-то взяться за ум и поощрять продвижение продукции Nintendo на отечественный рынок. Турниром, например. Чемпионат для многих его участников не был первым – портал GBX.ru, посвященный портативным консолям от Nintendo, уже дважды собирал любителей на соревнования по Mario Kart DS. На сей раз, однако, призовой фонд был куда более весомым – за первое место полагался Nintendo Wi-Fi USB Connector, за второе – NDS Carrying Case. Также «Новый Диск» не пожалел лицензионных картриджей с игрой – не у каждого оные имелись в наличии – и обеспечил ими всех участников на время чемпионата. Турнир состоялся 2 апреля в «Хит-Зоне» на Фрунзенской набережной, и собрал рекордное число участников – 21. Игроки разбились на три группы по семь человек; по двое победителей из каждой группы вышли в финал. Правила были заявлены простые: Versus-режим, 100 CC, 8 трасс, Random; отдельно же пришлось обсуждать использование снейкинга. В результате пришли к такому согласию: ускорения на поворотах были разрешены, а на прямых отрезках трасс – нет; зрители на всякий случай следили за участниками, но те и так не мухлевали. Борьба была жаркой и азартной – все остались довольны. Победителями турнира стали Zxtole и Hobot. Ваш покорный слуга занял почетное третье место.

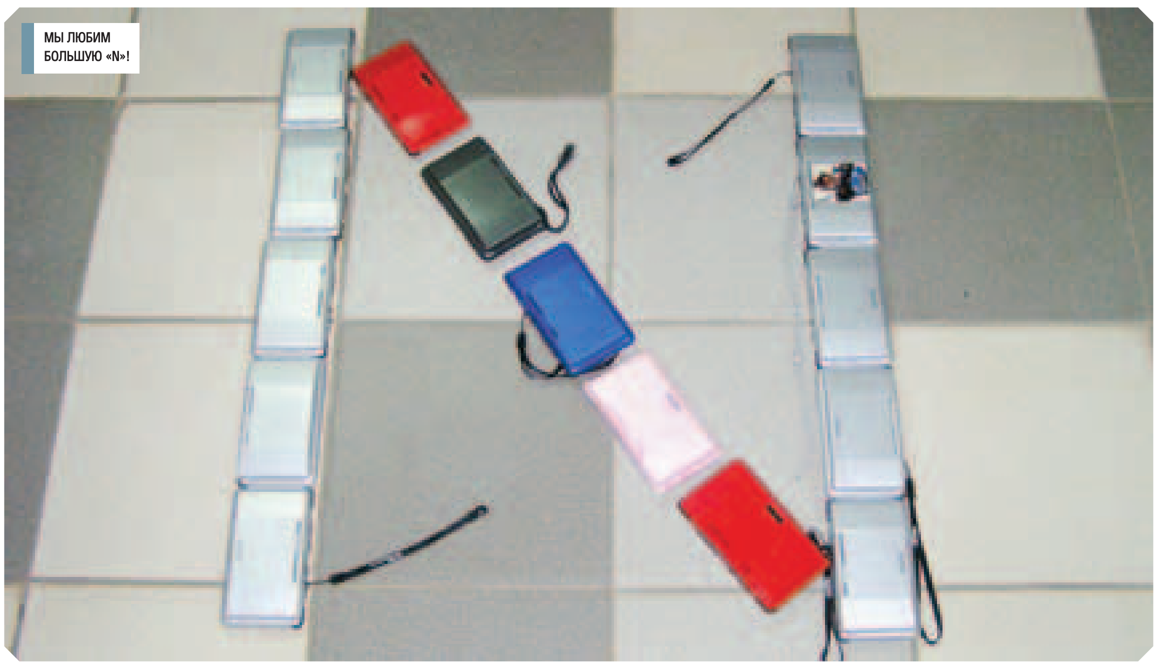
В заключение необходимо отметить, что данный турнир – событие, которое заслуживает очень серьезного внимания. И не только для поклонников Nintendo, но и для российского консольного киберспорта в целом. «Новый Диск» не собирается останавливаться на достигнутом, и обещает новый турнир уже в мае (по предварительным данным, он пройдет 21.05!), с новыми призами и, мы надеемся, с еще большим количеством участников. Если и далее портативный киберспорт будет пользоваться поддержкой издателей игр, то саму Nintendo DS и в нашей стране ждет яркое и заманчивое будущее.

До сих пор киберспорт на Nintendo DS продвигали лишь любительские порталы, не имеющие никакого отношения к издателям игр. Уже проводились небольшие соревнования и по Tetris DS, и по Bomberman, и по Metroid Prime Hunters – надеемся на то, что все они в будущем войдут в список поддерживаемых «Новым Диском» дисциплин.

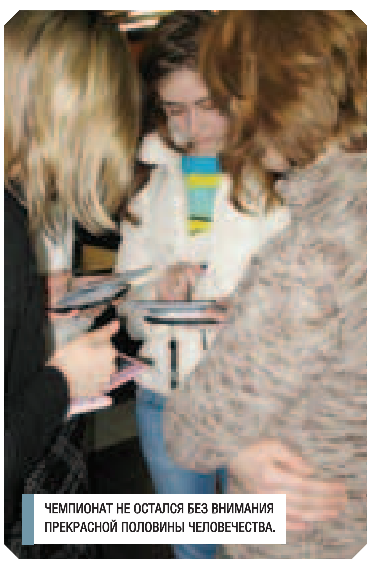
А там, глядишь, и до состязаний между городами через Интернет недалеко. ■



ПРИШЕДШИХ НА ТУРНИР ОКАЗАЛОСЬ НЕМАЛО, НО МЕСТА ХВАТИЛО ВСЕМ.



МЫ ЛЮБИМ БОЛЬШУЮ «N»!



ЧЕМПИОНАТ НЕ ОСТАЛСЯ БЕЗ ВНИМАНИЯ ПРЕКРАСНОЙ ПОЛОВИНЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



ШЕСТЕРКА ФИНАЛИСТОВ.


TOTAL FOOTBALL
!
НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ
...С DVD
НА DVD ПРЕДСТАВЛЯЕМ СБОРНЫЕ ЧМ-2006
TOTAL Football
ГУС ХИДДИНК
МУСЛИН И ВАЙСС
СМЕРТИН
20
ЛОБАНОВСКИЙ
СМОТРЕТЬ В ГЛАЗА
КОВАЛЕВСКИ
Германия 2006
ЗВЕЗДЫ И СБОРНЫЕ

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Marine Aquarium .99H

http://www.fish-byte.com

Пока летняя поездка к морю еще далеко за горами, скачиваем и устанавливаем эту заставку-аквариум. Голубая вода, пузырьки, рыбки в «полном 3D», плавают как живые. Еще немного, и сам туда нырнешь или побежишь за удочкой.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 555 Кбайт

Password Cracker 3.01

http://www.carc.hotmail.ru

Крайне необходимая в хозяйстве вещь – просмотрщик паролей, скрытых звездочками. Когда он может пригодиться? Во многих случаях: сами пароль забыли, товарищ пароль забыл или вам просто интересно, что у него там за слово…

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 33 Кбайт

PickUpMobile 1.2

http://pickupmobile.net

База данных для тех, кто хочет новый мобильный телефон, но ленится самостоятельно копаться в Сети. Авторы программы поработали за нас, и теперь в нашем распоряжении информация о 2700 моделях телефонов 125 производителей.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 13400 Кбайт

ВСЕ >

MMORPG ДЛЯ ОБЕДЕННОГО ПЕРЕРЫВА?..

NCsoft (http://www.ncsoft.com), хорошо известная «серьезными» MMORPG Lineage 2 и City of Heroes, продолжает разрабатывать золотую жилу онлайновых игр.

На проходящей в мае E3, NCsoft будет дразнить игроков почти готовой сетевой action-RPG Dungeon Runners (http://www.dungeonrunners.com). По уверениям разработчиков, эта Diablo-подобная забава адресована в первую очередь занятым геймерам и не потребует от них многочасовых бдений за монитором. Для этого в игре предусмотрены небольшие локации, прохождение которых отнимает всего 15 минут в день при вполне приемлемом результате (набор опыта и drop'а).

Также (но уже в закрытом режиме) NCsoft покажет прессе очередной add-on к Guild Wars (http://www.guild-wars.com). Планируется и раскрытие многих деталей таинственного проекта Exteel (http://exteel.plaync.co.kr) – судя по корейской версии, нас ждут онлайновые бои создаваемых игроками роботов.

И, наконец, NCsoft расскажет об онлайновой игре Aion, про которую пока лишь известно, что «игрока потрясут небывалые визуальные эффекты, игровой процесс и беспрецедентная свобода передвижения». Слава богу, чудесную Aion прежде всего испытают на азиатских геймерах.

WAP-ПОРНОГРАФИЯ

Исследования, проведенные Google (http://www.google.com), показали, что большинство запросов, пришедших на ее поисковые машины с сотовых телефонов, связаны с поиском… порнографии. Причем их вдвое больше, чем всех запросов такого рода, получаемых Google'ом от обычных, а не мобильных пользователей Интернета. Более того, количество беспроводных запросов по поиску порнографии превышает суммарный объем следующих за нею четырех по популярности запросов. Столь неожиданный результат, по мнению экспертов, можно объяснить лишь одним – «подобные виды запросов всегда более распространены на ранних этапах развития новой технологии».

И в самом деле, напоминает Google, ведь когда Интернет только появился, поиск порнографии превышал по объему все другие виды запросов. Со временем, по мере развития Глобальной сети, интерес к порнографии снизился и пришел в норму. Впрочем, такое объяснение до конца не убеждает – может просто тогда мы были немного моложе?..

ЧЬЯ МАФИЯ КОНТРОЛИРУЕТ ИНТЕРНЕТ?

О ужас! Оказывается, российские криминальные сообщества держат в своих руках глобальную сеть интернет-преступности. Россияне специализируются на фиктивных финансовых услугах и организации многомиллионных хищений с использованием «Мировой паутины». К такому выводу пришел директор известной американской компании в сфере интернет-безопасности iDefense Кен

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

…Разработана информационная база по представленным в Интернете рефератам, которая позволит каждому преподавателю проверить студента на добросовестность. Как сообщил Председатель Совета ректоров ВУЗов Санкт-Петербурга Владимир Васильев, уже в начале следующего года преподаватель любого российского ВУЗа сможет оперативно проверить, самостоятельно ли написал студент научную работу или же попросту скачал ее в Интернете.

…Корпорация Microsoft стала главным спонсором одного из ведущих мировых турниров по киберспорту – Всемирных кибериргр (World Cyber Games). Контракт подписан на срок до 2008 года.

…Когда Google перешла с процессоров Intel на AMD Opteron, компания Intel объявила о сотрудничестве с поисковой системой Baidu – китайским конкурентом Google.

…Информационное агентство Reuters «договорилось» с блоггерами (людьми, ведущими сетевые дневники) и теперь будет сопровождать их комментариями собственные новости.

…Согласно проведенному исследованию, подавляющее большинство пользователей Интернета просматривают только первую страницу результатов поиска, а более трех страниц не просматривает практически никто.

…Около 50% пользователей Интернета проглядывают в день не более 6 сайтов. При этом 75% интернетчиков посещают Сеть ежесуточно и считают это неотъемлемой составляющей своей жизни. Примерно 90% опрошенных также признались, что посещают как минимум 1 сайт уровня «портала» в день.

…Агентство Capital 9 News сообщило о прес-

Грязная игра: Call of Duty 2

В это нелегко поверить, но мы победили!

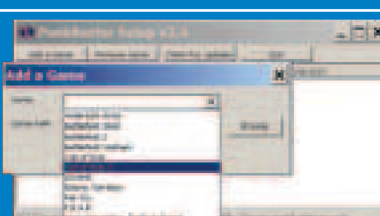
С середины апреля большинство из 5800 серверов Call of Duty 2, бывших до того местами «культурного отдыха читеров», охраняются Punk Buster'ом (http://www.evenbalance.com). Утилита эта серьезная, и читеру-неудачнику грозит отлучение от мультиплеера, привязанное не только к GUID, но и к сетевым параметрам или даже железной начинке компьютера (скажем, к серийному номеру жесткого диска, если у вас не RAID-массив). Понятно, что если в первом случае для избавления от бана достаточно сменить ник, то во втором придется «мудрить» с сетью или менять HDD на незасвеченный. А это, согласитесь, заставит многих (пусть и не всех…) поумерить пыл и попытаться продемонстрировать реальные навыки в онлайновом мультиплеере.

Порадовались? Хорошо, теперь давайте удивляться.

Например, тому, что к моменту выхода продолжения сервера первой Call of Duty уже имели PB-защиту, а вторая серия почему-то вышла в свет «голой». Или тому, сколько месяцев подряд многочисленные сайты онлайновых петиций, вроде PetitionOnline.com (http://www.petitiononline.com/cod2pb/petition.html), переполнялись слезными просьбами десятков тысяч геймеров о защите, а профессионалы из Activision и Infinity Ward все сомневались в крайне простой истине: многопользовательская игра без защиты от читеров – нонсенс.

Как бы то ни было, но история счастливо завершилась. Оптимисты потирают руки, мол, с читерством в CoD 2 покончено! Пессимисты же… Впрочем, не будем о грустном, а просто зайдем на любимый сервер и проверим, как справляется со своим делом Punk Buster.

Кстати, буча, поднятая петициями фанатов



CoD 2, произвела впечатление на многих разработчиков. Human Head Studios и 3D Realms заявили, что их долгожданная Prey (http://www.prey.com) будет иметь PB-защиту, что называется, «прямо из коробки» (а ведь сомневались…). А 26 апреля Punk Buster прекратил трехлетние мучения 2 миллионов корейско-американских геймеров, прописавшись на серверах бесплатной фэнтезийной MMORPG Knight Online (http://www.knightonlineworld.com).

Мини-игры

Наш выбор

Сегодняшняя подборка – особая! Мы обратились к авторитетам – порталам Newgrounds и Flashplayer. Кто, как не их многомиллионная аудитория, способен верно оценить игру? Обратите внимание: оценки у всех флэшек высоки, но в одну играли в 5 раз охотнее, чем в другую. Почему?..

COMMANDO 3

http://www.flashplayer.com/games/commando3.html

Не так давно появившаяся в Сети 3-я серия Commando бьет рекорды – со многих сайтов ее загрузили уже по 400-600 тысяч раз, а оценки пользователей доходят до 85 баллов из 100. По-видимому, виноват затягивающий геймплей этой непростой RTS и «умный» компьютерный AI.



TERRITORY WAR

http://www.afro-ninja.com/vflash.php?id=31

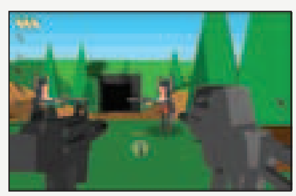
На культовом для флэшеров портале Newgrounds игрушку опробовали 800 тысяч геймеров. Итог – 86 баллов из 100, во многих из почти 1000 рецензий публика просит продолжения. Еще бы! В пошаговой игре 3 режима боя, компьютерный/живой оппонент, таблица рекордов и многое другое.



GUNNY BUNNY

http://www.flashplayer.com/games/gunnybunny.html

Из 1.1 миллиона тех, кто поиграл в GB на Flashplayer'е, 8 тысяч вывели игре средний балл – 80 единиц. Неплохо, учитывая, что это довольно-таки примитивный шутер. Жестокий, напоминающий первый Doom и с такими милыми зверятами-монстрами, что хочется стрелять и стрелять – без остановки.



THE LEGEND OF ZELDA

http://newgrounds.com/portal/view/302830

2 миллиона просмотров на Newgrounds, 2500 рецензий, средний балл – 85%. Похоже, The Legend of Zelda: Lampshade – настоящий суперхит! Мы поиграли и… наверное, будем проходить игру еще раз. В этой RPG все как-то странно, а конец просто неожиданный и какой-то м-м-м… забавный.



ФАКТ

Ближайшие релизы MMO-игр:
Dark and Light
жанр: fantasy RPG, дата: 27 апреля, сайт: http://www.darkandlight.net
The Chronicles of Spellborn
жанр: «постапокалипсис» RPG, дата: конец мая, сайт: http://www.thechroniclesofspellborn.com

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

VideoCat 2.8

http://crimeasoft.narod.ru

Удобный каталогизатор коллекции фильмов. Основные функции – сбор и хранение данных, поиск видеофайлов на диске, экспорт базы данных в Excel, MySQL, учет выданных CD/DVD-дисков, просмотр фильма из каталога и так далее.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2300 Кбайт

Anekdoter 1.1

http://wanderer722.jino-net.ru

Микросборник актуальных анекдотов (470 шт.), афоризмов (20) и тостов (30) с возможностью обновления через Интернет. Основные особенности – бесплатно, малый размер, простой интерфейс и… временами действительно смешно!

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 631 Кбайт

ВСЕ >

Данхэм, который является также официальным консультантом спецслужб и федеральных правоохранительных органов США.
По его мнению, подпольный преступный рынок, связанный с мафией в России, достиг оборота в 1 миллиард долларов. Причем особенностью российского сетевого криминалитета является хорошая подготовка компьютерщиков-хакеров и открытость действий преступников, подчеркивает портал Internet.ru. Хоть в чем-то мы «впереди планеты всей…»

WOW – ИДУТ ЗАЧИСТКИ

Blizzard, судя по всему, продолжает вечную борьбу с читерами. После патча 1.10 в World of Warcraft (http://www.worldofwarcraft.com) было закрыто 5400 «нехороших» аккаунтов и приостановлено еще 10700. Основной причиной, как обычно, стало использование ботов для «фермерства» (добычи) денег и предметов. Что, по мнению Blizzard, разрушает в игре не только экономику, но и особый дух вселенной WoW.
В пресс-релизе указывается, что помимо читерства причиной закрытия аккаунта теперь станет и нелегальная торговля виртуальной валютой и артефактами. При этом Blizzard подчеркивает, что многие из нечестных геймеров отлучены от игры по наводкам добросовестных игроков.



КАК И НА БОЛЬШИНСТВЕ ПОДОБНЫХ САЙТОВ, НА WORLDOFWARCRAFT.COM ЕСТЬ ОНЛАЙН-СЕРВИС «СКРИНШОТ ДНЯ».

MU ONLINE ПОЧКУЕТСЯ В НАДЕЖДЕ ЗАРАБОТАТЬ

На волне продолжающегося вот уже 3-й год роста аудитории бывшая корейская, а ныне англоязычная MU Online (http://www.globalmuonline.com) решила начать-таки зарабатывать. Сервера этой фэнтезийной MMO-RPG делятся на две части – бесплатные (как это было все три года) и платные.
Два шарда (Wigle и Maya) остаются без изменений и, увы, без новых локаций, а для тех, кто готов платить, с 20 апреля открыт новый развивающийся мир. Персонажей на платный сервер можно «клонировать» или полностью перенести со всем добром и с не более чем 25 млн. Zen. А вот обратный перенос невозможен. Более того: теперь, если вы не играли «бесплатным» персонажем более 90 дней, аккаунт закрывается. Отныне все строго – либо играем, либо платим… ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

туплении, которое связано с одной из самых скандальных игровых серий – GTA. Житель Нью-Йорка Тайрон Мак Миллан был задержан после того, как совершил нападение и пытался прорваться сквозь заслон из полицейских машин. Успешно разбив автомобиль и очутившись в участке, преступник сообщил полицейским, что был уверен в том, что ему удастся оторваться от преследования, так как у него это отлично получалось в Grand Theft Auto.

…Ubisoft официально объявила о своем нежелании в дальнейшем использовать программное обеспечение компании Starforce. Так что, начиная с Heroes of Might and Magic 5, возиться с противоречивой защитной системой в играх Ubisoft больше не придется. Предпочтение отдано технологии SecuROM.

…Южнокорейская Iljin Display разработала лазерный проектор, который, благодаря небольшим размерам, может быть встроен в корпус сотового телефона или карманного компьютера.

…Полиция города Янгжу (Китай) поймала с поличным хакера, который с помощью специальных программ смог перехватить сетевую видеотрансляцию, где супруги в обнаженном виде общались друг с другом. Сделав снимки с экрана, кибер-шантажист отправил их паре, угрожая опубликовать «компромат» в Сети, если не получит денег.

65% американок в возрасте 25-34 лет играют в видеоигры, тогда как мужчин-геймеров этого возраста в США насчитывается лишь 35%.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

ИГРОВЫЕ СМИ РУНЕТА

Игроку, ценящему высокое качество текстов, отменную полиграфию, дельную аналитику и репортажи профессионалов с выставок и мероприятий, пока не обойтись без печатных СМИ. Безусловно, это не самое дешевое удовольствие, особенно если вы привыкли покупать несколько журналов – по играм, железу и так далее. Многие резонно полагают, что в Сети материалов такого качества нет. На 99% это так, вместе с тем, отказываться от «услуг» сетевых ресурсов абсолютно неверно. Причины очевидны: на многих сайтах новости и рецензии появляются раньше, чем в печатных СМИ, обсуждаемые темы не цензурируются и прочее. Кроме того, кое-какие игровые порталы могут похвастаться текстами, по уровню близкими к журнальным. Главное – найти нужный ресурс. И в этом мы постараемся помочь!..

Критерии

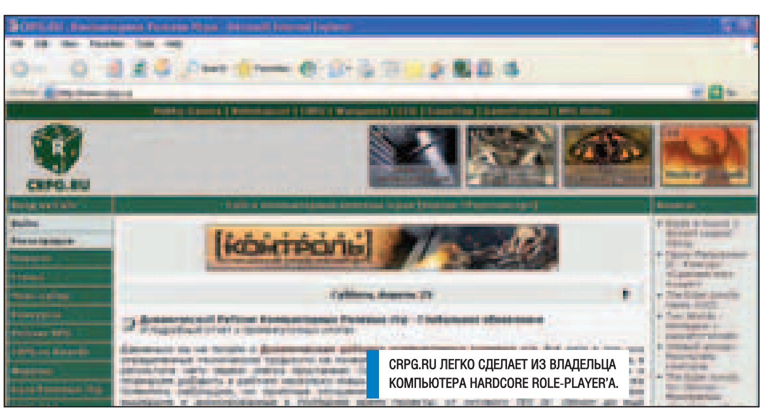
Для начала определимся, что для нас самое важное. Во-первых, информация. Если на сайте регулярно публикуются хорошие рецензии, аналитические материалы, превью, он заслуживает внимания.
Во-вторых, новости – если оные на сайте есть и они оперативны, его стоит посещать хотя бы для того, чтобы первым узнавать о событиях, произошедших в игровом мире вчера и сегодня.
В-третьих, «базы данных»: файловый архив, демо-версии игр, видеоролики и прочие жизненно необходимые для любого геймера вещи – важнейший атрибут онлайнового СМИ.
Четвертый показатель – форум. Если он активен – все нормально, а вот если там никого – это значительный изъян: либо сайт недостаточно «раскручен», либо посетителям не нравится наполнение и они не хотят его обсуждать.
И последний, пятый пункт. Мы не рецензируем ресурсы, которые нарушают авторские права. Если сайт – детище пиратской конторы, если он поддерживает пиратские сервера, либо публикует «кряки» и «noCD» – ему не место в нашем обзоре.

Универсальные зубры...

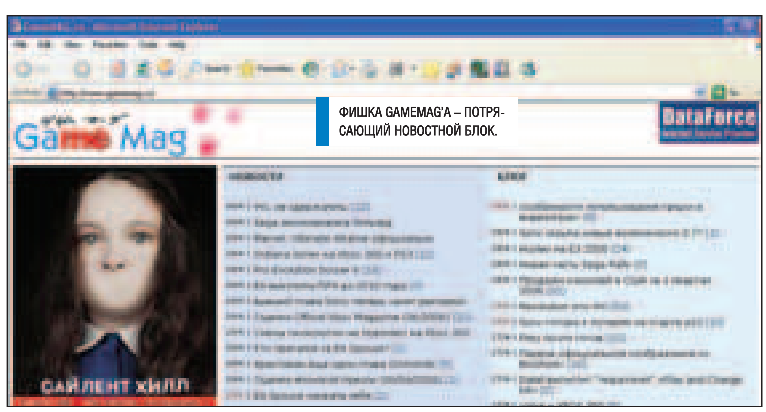
Начнем, пожалуй, с гранда игрового Рунета – Absolute Games (http://www.ag.ru). Это один из старейших отечественных ресурсов, который прославился, в первую очередь, благодаря рецензионному блоку. На AG статья в большинстве случаев появляется через пару дней после поступления игры в продажу, да и литературные качества материалов не дают поводов для сомнений.
Но, увы, сайт не идеален. Обзоры слишком субъективны, зачастую оценки авторов портала диаметрально расходятся с мнением публики. Новостной блок оперативен и хорош, но не слишком содержателен. Собственно новостей тут маловато, что, впрочем, компенсируется огромной игровой базой сайта. И последнее – форум. Он тут образцовый – жаркие споры, масса посетителей, тем и откликов, любо-дорого почитать. В общем, AG можно и нужно читать, а если вы не согласны с баллом, выставленным любимой игре, просто не обращайте на него внимания.
DTF.ru (http://www.dtf.ru) – портал, пользующийся огромной популярностью среди представителей игропрома и гейм-девелоперов. Анонсы новых проектов первым делом появляются именно здесь, новостной блок весьма оперативен, а дневники и авторские колонки разработчиков интересны не только профи, но и простым геймерам. Кстати, на сайте есть раздел вакансий и резюме, благодаря которому можно попробовать трудоустроиться в какую-нибудь отечественную студию. Форум тут активный, но весьма специфический – сплошной «игродел».
Один из могикан Рунета GameMAG (http://www.gamemag.ru), хоть и не соответствует большинству наших критериев, все равно заслуживает внимания. Авторы сайта не пишут рецензий, файловый архив отсутствует, базы знаний нет. Чем же привлекателен GameMAG? Новостями! Они появляются сверхоперативно и нередко содержат эксклюзивную информацию. Да и пишут их известные профессионалы. Словом, не прочитав с утра GameMAG, вы многое пропустите.
Еще один «неформатный» сайт – CRPG.ru (http://www.crpg.ru), посвященный компьютерным ролевкам во всех ипостасях. Здесь есть качественные рецензии, превью, оперативные новости, масса сопутствующей аналитики, причем, как на подбор, высочайшего качества – в штате CRPG числятся опытные специалисты ведущих печатных игровых изданий (например, «Страны Игр»). В общем, узкая специализация идет ресурсу на пользу, и ценители жанра попросту обязаны добавить CRPG.ru в «Избранное».
В ряду «зубров» упомянем и PlayHard (http://www.playhard.ru),

Сайт – зеркальное отражение журнала?..

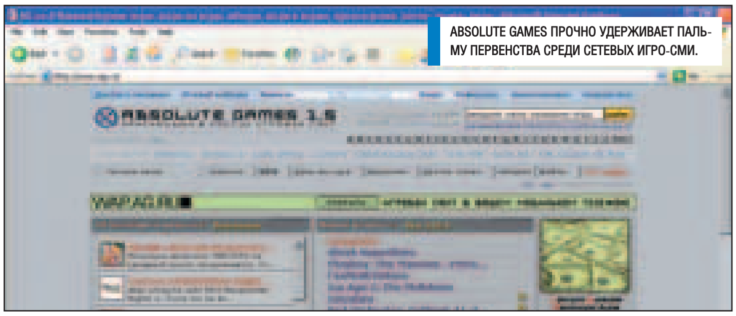
Риторический вопрос – могут ли сегодня игровые журналы обойтись без сетевого присутствия? Конечно же, нет. Отринем скромность – сайт нашего издания (http://www.gameland.ru), как минимум, не хуже конкурентов. Мало того что тут выложены архивы «Страны Игр», «PC Игр» и других изданий, так еще и авторы творят для ресурса эксклюзивные материалы (о чем, к сожалению, многие и не подозревают). Новостной раздел хорош, Читы/коды имеются, форум – вполне активный (250 тысяч сообщений). Из недостатков – хилый файловый архив и дохлые второстепенные рубрики, вроде Hot Line.
Сайт «Игромании» (http://www.igromania.ru) отличается оперативным новостным блоком, освещающим также «железо», архивом и материалами, которые размещаются здесь спустя несколько месяцев после «бумажной» публикации, как и в «СИ». Файловый архив не слишком богат, но демо-версии всех хитов тут имеются. Форум – бурлит (277 тысяч сообщений), но команды, создающей эксклюзивные рецензии для сайта, нет.
То же относится и к «Навигатору Игрового Мира» (http://www.gamenavigator.ru). Хороший файловый архив, очень качественный новостной блок, но когда-то великолепный раздел рецензий давным-давно не обновлялся. Загнулся и замечательный конкурс читательских статей. Форум «Навигатора» слабее конкурентов – всего 177 тысяч сообщений. Также нет здесь и журнального архива.



CRPG.RU ЛЕГКО СДЕЛАЕТ ИЗ ВЛАДЕЛЬЦА КОМПЬЮТЕРА HARDCORE ROLE-PLAYER'A.



ФИШКА GAMEMAG'A – ПОТРЯСАЮЩИЙ НОВОСТНОЙ БЛОК.



ABSOLUTE GAMES ПРОЧНО УДЕРЖИВАЕТ ПАЛЬМУ ПЕРВЕНСТВА СРЕДИ СЕТЕВЫХ ИГРО-СМИ.

ранее принадлежавший одной из пиратских контор. Избавившись от гнета «спонсоров», сайт значительно преобразился. Тут вам и неплохой рецензионный блок, и оперативные новости, и приемлемого качества форум. Смущает лишь отсутствие базы игр. Ну почему этот раздел тут не в почете?

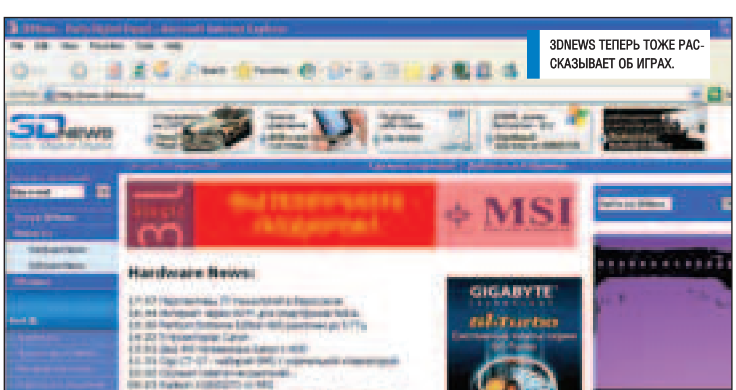
...и специализированные зубрята

Три самых известных «железных» портала СНГ – 3DNews (http://www.3dnews.ru/games), IXBT (http://www.ixbt.com/games.shtml) и Tom's Hardware Guide (http://www.thg.ru/game/index.html) теперь тоже имеют игровые разделы. Качество текстов, оперативность – все на уровне. Правда, обзоры, публикуемые на 3DNews и Tom's Hardware Guide, явно рассчитаны на неопытных игроков: «казуальный сленг» и излишняя дотошность рецензий. Авторы IXBT, напротив, не стесняясь, пользуются игровым жаргоном, который оценят лишь прогеймеры. В общем, игровые разделы этих трех ресурсов, невзирая на высокое качество текстов, понравятся далеко не каждому.

Любителям киберспорта нет нужды представлять Cyberfight (http://www.cyberfight.ru). Репортажи с турниров, оперативные сводки с чемпионатов, записи игр, полезные советы и статьи – согласитесь, внушительный список преимуществ. Конкурентов у портала практически нет: остальные ресурсы этого толка пребывают в другой весовой категории.

Не забыли ли мы о консольных играх? Конечно же, нет. Наиболее качественным и интересным представляется ресурс Game24 (http://game24.ru), чья команда – почти сплошь акулы пера (в основном – как раз из «Страны Игр»!). Результат предсказуем – оперативные новости, грамотные рецензии и описания приставочного железа, терпимый форум. В общем, вряд ли поклонники приставок найдут в Рунете более достойный сайт.

На GDDale.ru (http://www.gddale.ru) собираются поклонники почившего в бозе игрового журнала «Великий Дракон». Они запустили очень интересный проект – возродили издание в онлайне (неофициально). Раз в несколько месяцев они выпускают «новый номер», состоящий из рецензий, превью, спецматериалов – как в обычном печатном журнале, но – в Интернете. Всего таких выпусков на сайте лежит пока девять штук – почти годовой архив ежемесячного журнала! По нашему мнению, GDDale.ru куда лучше, чем последние несколько номеров бумажного «Дракона», хотя, конечно, уступает прародителю в его лучшие времена, когда там работали Агент Купер и Лорд Ханта. ■



3DNEWS ТЕПЕРЬ ТОЖЕ РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ИГРАХ.

КОНКУРС

«ШЕРШЕ ЛЯ ФАМ!»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу lara@gameland.ru до 15 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Шерше ля фам!». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.

УДАЧИ!



НА КОНУ

Уникальные наручные часы прямиком из Лондона.
Лицензионные игры от компаний «Софт Клаб» и «Новый Диск».
Фирменные плакаты и наклейки Tomb Raider: Legend.

1. Что такое «Шерше ля фам»?
а) надпись на гербе рода Крофт;
б) рекламный слоган игры;
в) известная французская сентенция;
г) марка духов Аманды.

2. С каким врагом никогда не приходилось сталкиваться Ларе Крофт?
а) с носорогом;
б) с роботом;
в) с потусторонним существом неизвестного происхождения;
г) с динозавром.

3. Первыми врагами игрока в Tomb Raider были...
а) волки и летучие мыши;
б) леопарды и крокодилы;
в) люди.

4. Чтобы лучше соответствовать образу, Анджелине Джоли пришлось...
а) хирургически нарастить грудь;
б) носить специальные бюстовые подкладки;
в) не распускать косу во время всего съемочного периода.



ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ «СОФТ КЛАБ» И «НОВЫЙ ДИСК»

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ МАЯ

Прежде всего, напоминание, или даже призыв: хотите в июле-августе участвовать в тестировании онлайнового файтинга 9Dragons (ух ты, войны мафиозных кланов!) – торопитесь зарегистрироваться на http://www.9dragonsonline. com. Acclaim всячески избегает упоминать открытое бета-тестирование, и это наводит на нехорошие мысли: похоже, нас хотят лишить удовольствия мучить разработчиков каверзными вопросами и тыкать их в выявленные ляпы. Это, конечно же, непорядок, так что пытаемся застолбить местечко хотя бы в close beta и регистрируемся, регистрируемся, регистрируемся. Уж больно красивая и увлекательная игрушка обещана... Теперь, после того как с Acclaim, надеюсь, покончено, а их сайт рухнул от наплыва тестеров из России, переходим к более открытым во всех смыслах проектам.

Legend of Ares

11 мая начинается двухмесячный открытый бета-тест Legend of Ares (http://www.legendofares.com). Советуем не раздумывать и именно в этот день с утра пораньше отправиться на сайт – добывать ключ к игровому клиенту. Увы, дурацкое «ключевание» как способ контролировать число участников тестирования, становится все более популярным у разработчиков. Особенно после того, как старт некоторых проектов был смазан падением серверов из-за неожиданного наплыва геймеров.
В случае с Legend of Ares такая осторожность не совсем понятна. Эта онлайновая RPG прекрасно отработала в Корее и ныне отправляется завоевывать Северную Америку. Неужели американцы настолько горят желанием поиграть в Legend of Ares, что сервера не выдержат? Впрочем, не станем разубеждать MGame, а попытаемся найти доводы в пользу нашего участия в бета-тесте. Действие проекта заточено под PvP. Продвижение в ранговой системе к вершине списка и, в особенности, получение honor points возможно лишь при стычках с живыми соперниками. Поскольку в игре пока лишь две враждующие стороны (Альянс и Империя), то вопросов, кому с кем сражаться не возникает.
Ну а главное достоинство Legend of Ares – развитая система бонусов. Повышение характеристик персонажа зависит не только от его успешности как PvP-бойца, но и от того, каких высот его гильдия и нация достигли в войнах и в контроле над территорией. Еще раз подчеркнем: в отличие от неуловимых косвенных преимуществ для отдельных кланов от владения замком или городом в других играх, в Legend of Ares уровень боевых качеств каждого (!) представителя нации напрямую связан с общим успехом. Вот это по-настоящему интересно, так что, друзья, 11 мая – бегом за ключами!
На диске игра отъест примерно 1.5 Гбайт, требования к железу просто смешные, достаточно сказать, что оперативной памяти нужно не больше 256 Мбайт, а из видеокарт прекрасно подойдет... Geforce4 MX. Многие таких карточек уже и не помнят. Все эти чудеса – наследие многолетней популярности проекта в узком кругу многочисленных азиатских геймеров. Что ж, теперь пришла пора лично разобраться, не рухнут ли сервера Legend of Ares в день релиза?

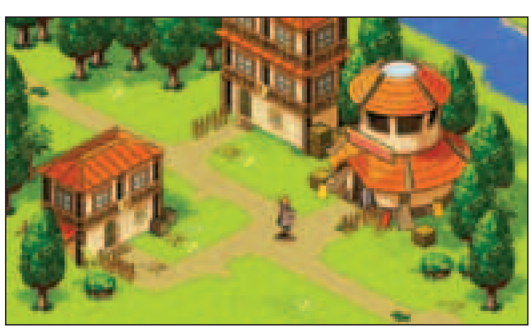


В LEGEND OF ARES МОНСТРЫ – ЛИШЬ ДОСАДНАЯ ПОМЕХА. ОСНОВНЫЕ БОНУСЫ МЫ ПОЛУЧАЕМ, УНИЧТОЖАЯ ЖИВЫХ СОПЕРНИКОВ.

Dofus-Arena

Инсталляционный пакет проекта весит всего лишь 24 Мбайт, по нынешним меркам – пустяки. Между тем эта французская тактическая MMORPG не только работает на всех платформах (Windows, Mac, Unix), но и... существует в двух ипостасях.
Теперь следите за руками и не запутайтесь!
В Интернете обитает бесплатная (с ограничениями) тактическая MMORPG Dofus (http://www.dofus. com), равно как и не менее тактическая, бесплатная и к тому же выходящая этим летом Dofus-Arena (http://www.dofus-arena.com).
А вот и главный финт. Разработчик у игрушек один – Ankama Games, по геймплею они похожи, как старшая сестра и младший брат, а открытый бета-тест (вы еще не потеряли нить?) проводится над более ограниченной в игровом плане «Ареной».
Если чуть подробнее – то Dofus-Arena основан на вселенной Dofus, однако все ролевые глупости и какие-то там сюжеты, кроме тактики и боев, отрублены напрочь. Что же в остатке? Скрупулезная игра на манер «Бойцовского клуба» – тактические поединки за место в рейтинге, оформленные в симпатичной изометрической графике.
По уверениям разработчиков, бета-тест не принес никаких неожиданностей. На радостях выпушена 8 версия беты (ее-то мы и загрузим), а активных тестеров решено награждать сувенирами с Dofus-символикой по цене от 6 до 45 евро.
С полным списком подарков (фигурки, комиксы-манга, майки и диски) можно ознакомиться на http://www. dofus-shop.com, ну а затем пора отправляться «на заработки» – прямиком на бета-сервера Dofus-Arena. ■







DOFUS-ARENA ПООЩРЯЕТ ИГРОКОВ ЗАПИСЫВАТЬ ДЕМКИ БОЕВ И ВЫКЛАДЫВАТЬ ИХ НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ. ОДНАКО ПОКА ИХ ТАМ ВСЕГО ПАРА СОТЕН.


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредит-ной картой
* Игру доставят в день заказа
Shadow of the Colossus
$55.99
Prince of Persia Revelations
$62.99
Dead or Alive 4
$89.99
PlayStation 2 (Slim)
$169.99
GameCube
$139.99
Xbox 360
Video Game System (Fully-Loaded)
$569.99
PSP
(EURO) VALUE PACK
$269.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

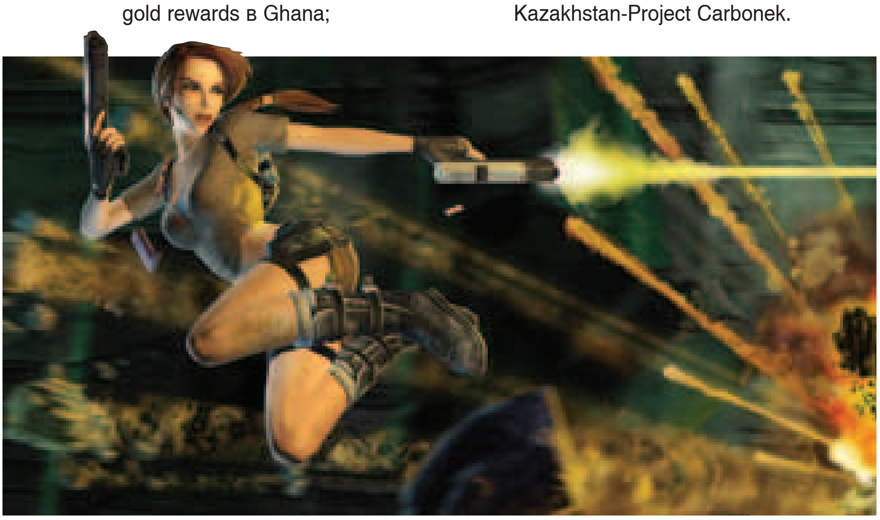
Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[все платформы] TOMB RAIDER: LEGEND

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX / XBOX 360

❶ Выполните указанные ниже требования, чтобы разблокировать различные читы.
Неуязвимость для пуль – пройдите England Time Trial за 27 минут.
Нулевое здоровье врагов – пройдите Bolivia Time Trial за 12 минут 30 секунд.
Бесконечные патроны для штурмовой винтовки – пройдите Japan Time Trial за 12 минут 15 секунд.
Бесконечные заряды для гранатомета – пройдите Kazakhstan Time Trial за 27 минут 10 секунд.
Бесконечные патроны для шотгана – пройдите Ghana Time Trial за 20 минут.
Бесконечные патроны для SMG – пройдите Peru Time Trial за 21 минуту 30 секунд.
Режим убийств с одного выстрела – пройдите Bolivia Redux Time Trial за 4 минуты 15 секунд.
Режим игры без текстур – единожды пройдите игру.
Обладание Экскалибуром – пройдите Nepal Time Trial за 13 минут 40 секунд.
Обладание Пожирателем Душ – пройдите игру с рейтингом 100%.
❷ Выполните требования, чтобы открыть соответствующие костюмы или модели.
Amanda – пройдите Ghana Time Trial;
Amanda, Winter – пройдите Kazakhstan Time Trial;
Biker costume – пройдите England-King Arthur's Tomb;
Biker, No Jacket costume – найдите все Silver & Gold rewards в England;
Biker, Red Jacket costume – найдите все silver rewards в England;
Catsuit costume – найдите все gold rewards в Japan;
Classic costume – найдите все gold rewards в Peru;
Classic, Gray costume – найдите все gold rewards в Ghana;
Evening, Red costume – найдите все silver rewards в Japan;
Evening, Ripped costume – пройдите Japan-Meeting with Takamoto;
Goth costume – пройдите England Time Trial;
Goth, Lace Shirt costume – пройдите Japan Time Trial;
Legend, Black costume – найдите все silver rewards в Croft Manor;
Legend, Blue costume – найдите все silver rewards в Peru;
Legend, Pink costume – найдите все silver rewards в Ghana;
Legend, Union Jack costume – найдите все silver rewards в Bolivia;
Snowsuit Costume – найдите все gold rewards в Nepal;
Special Forces costume – найдите все gold rewards в Kazakhstan;
Special Forces, Urban costume – найдите все gold rewards в England;
Sport costume – найдите все gold rewards в Bolivia;
Sport, Green costume – пройдите Bolivia Time Trial;
Suit costume – найдите все gold rewards в Croft Manor;
Suit, Cream costume – найдите все gold & silver rewards в Croft Manor;
Swimsuit costume – пройдите игру и все Time Trials;
Swimsuit, Black costume – найдите все rewards, finish game, beat all Time Trials;
Winter costume – пройдите Kazakhstan-Project Carbonek;
Winter Orange, No Coat costume – найдите все silver rewards в Kazakhstan;
Winter, Orange costume – найдите все silver rewards в Nepal;
Winter, Pink costume – пройдите Nepal Time Trial;
Winter, Pink No Coat costume – пройдите Peru Time Trial;
Winter, No Coat costume – пройдите Kazakhstan-Project Carbonek.



[DS] AGE OF EMPIRES DS

NINTENDO DS

❶ Эти карты можно приобрести за Empire Points в Bonus Items:
Bridges Large – 100 empire points;
Valley – 100 empire points;
France – 100 empire points;
Castles – 150 empire points;
Outremer – 150 empire points;
Swamplands – 150 empire points;
Archipelago Large – 200 empire points;
Hastings – 250 empire points;
Khyber Pass – 250 empire points;
Skirmish-Desert – 250 empire points;
Skirmish- Plains – 250 empire points;
Agincourt – 250 empire points;
Hannibal's Crossing – 250 empire points;
King of the Mountain – 300 empire points;
Asia Major – 300 empire points.

❷ Дополнительные юниты, как и карты, покупаются в **Bonus Items**:
Welsh Bowmen – 100 empire points;
Dopple-handers – 100 empire points;
Genoese Crossbowmen – 100 empire points;
Swiss Pikemen – 100 empire points;
Mons Meg – 150 empire points;
War Wolf – 150 empire points;
Dark Ram – 150 empire points;
Knights of the Round Table – 200 empire points.

[PS2] OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

PLAYSTATION 2



Во время редактирования лицензии введите код **ENTIRETY** в качестве своего имени и ответьте отказом, когда вам предложат подтвердить изменение. В этом случае вы получите рейтинг **100% Completion**.

[X360] TOMB RAIDER: LEGEND

XBOX 360

Достижения для повышения Gamerscore:
Collected 15 Silver Rewards (25) – соберите 15 Silver Rewards;
Collected 30 Silver Rewards (35) – соберите 30 Silver Rewards;
Collected 35 Bronze Rewards (15) – соберите 35 Bronze Rewards;
Collected 5 Bronze Rewards (10) – соберите 5 Bronze Rewards;
Collected 5 Gold Rewards (50) – соберите 5 Gold Rewards;
Collected 60 Bronze Rewards (20) – соберите 60 Bronze Rewards;
Complete the Adventure (125) – пройдите Tomb Raider: Legend adventure на уровне сложности Explorer или Adventurer;
Complete the Hard Adventure (175) – пройдите Tomb Raider: Legend adventure на уровне сложности Tomb Raider;
Completed All Time Trials (50) – пройдите все этапы в Trial Mode;
Completed Bolivia (50) – пройдите уровень Bolivia – Tiwanaku;
Completed Bolivia Time Trial (10) – пройдите уровень Bolivia Level в Time Trial Mode;
Completed England (75) – пройдите уровень level England – King Arthur's Tomb;
Completed England Time Trial (10) – пройдите уровень England Level в Time Trial Mode;
Completed Ghana (50) – пройдите уровень Ghana – Pursuing James Rutland;
Completed Ghana Time Trial (10) – пройдите уровень Ghana Level в Time Trial Mode;
Completed Kazakhstan (75) – пройдите уровень Kazakhstan – Project Carbonek;
Completed Kazakhstan Time Trial (10) – пройдите уровень Kazakhstan Level в Time Trial Mode;
Completed Nepal (75) – пройдите уровень Nepal – The Ghalali Key;
Completed Nepal Time Trial (10) – пройдите уровень Nepal Level в Time Trial Mode;
Completed Peru (50) – пройдите уровень Peru – Return to Paraiso;
Completed Peru Time Trial (10) – пройдите уровень Peru Level в Time Trial Mode;
Completed Tokyo (50) – пройдите уровень Tokyo – Meeting with Takamoto;
Completed Tokyo Time Trial (10) – пройдите уровень Tokyo Level в Time Trial Mode.

[PS2] WILD ARMS 4

Как найти Ex File Keys:

Ex File Key 1 – победите Ragu O Ragla;
Ex File Key 2 – во время Single Accmode соберите 1500 или больше gella;
Ex File Key 3 – проведите за игрой не менее 24 часов;
Ex File Key 4 – победите во всех 30 challenges в Coliseum;
Ex File Key 5 – пройдите игру;
Ex File Key 6 – причините 50000 или больше damage врагу;
Ex File Key 7 – победите всех 235 врагов в Monster Picture Book;
Ex File Key 8 – выиграйте 200 или более боев;
Ex File Key 9 – получите Gold Star во всех 12 ROM Extra Challenges.

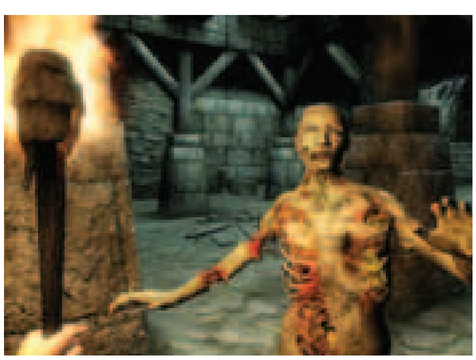
Добыв определенные **Ex File Keys**, вы можете получить различные бонусы:

Character Encyclopedia – EX File Keys 7, 8 и 9;
Character Voice Library – EX File Keys 1, 4 и 7;
EX New Game (New Game +) – EX File Keys 2, 5 и 8;
EX Status View – EX File Keys 3, 6 и 9;
Monster Encyclopedia – EX File Keys 1, 2 и 3;
View Opening and Ending Movies – EX File Keys 4, 5 и 6.

[PC] THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Перед введением кодов нажмите (тильда), чтобы открыть доступ к консоли:

tfc – летающая камера;
psb – добавить игроку все спеллы;
modpcs skill 100 – 100 очков к skill;
modpca luck 100 – 100 очков к luck;
player.additem 0000000F XXX – добавить золота. Вместо XXX указывайте желаемую цифру;
Showbirthsignmenu – смена birthsign;
showclassmenu – смена class;
POV # – изменить градус искривления обзора (по умолчанию # равно 75);
player.setlevel 1 – задать уровень персонажу, используйте цифры от 1 до 255;
SexChange – смена пола;
caqs – завершение всех quest stages;
qqq – выход из игры;
advlevel – повышение уровня игрока;
advskill skill # – повышение определенного скилла на # уровней. Например, advskill blade 4;
player.additem Form ID amount – дает указанное количество предметов. **Form ID** – номер предмета, **Amount** – количество;
AddItem 00000000 # – дает # предметов (вместо 00000000 подставляется соответствующая предмету hex-комбинация);
AddSpell 00000000 # – дает # спеллов (вместо 00000000 подставляется соответствующая предмету hex-комбинация);
SetPCFame – fame;
SetPCInfamy – infamy;
Tgm – God Mode;
player.setAV Ability/attribute # – повышение (или понижение) определенной способности или атрибута;
kill – при наведении на любое существо код позволяет мгновенно его убить;
ShowClassMenu – показать class selection screen;
ShowRaceMenu – показать name/race/appearance selection screen;
ShowBirthSignMenu – показать sign selection screen;
movetoqt – телепортирует персонажа к цели его квеста;
TAI – AI;
TDETECT – AI detection;
tcai – combat AI;
TDT – debug display;
tfh – Full Help;
TG – Grass;
TLL – land LOD;
TLV – leaves;
TS – sky;
TT – trees;
TWF – wireframe mode;
TCL – collision;
TFOW – fog of war;
TM – скрыть все меню;
ShowSubtitle – субтитры при разговорах с NPC;
Unlock – кликните на дверь или сундук и введите код, чтобы их открыть.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

КОНКУРС

«ЗООЛОГИЧЕСКИЙ»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу zoo@gameland.ru до 15 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Зоологический конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес. УДАЧИ!

НА КОНУ

Лицензионные DVD с фильмом Питера Джексона «Кинг Конг» (специальные издания на двух дисках), удобные сумки-рюкзаки с символикой. Лицензионные игры для PC (локализация), демо-версии для PlayStation 2 и другие приятные мелочи!



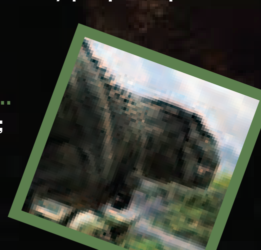
1. На сколько кило похудел Питер Джексон за время съемок «Кинг Конга»?
а) на 8;
б) на 16;
в) на 32.

2. Самый высокий режиссерский гонорар за всю историю кино составил...
а) $5 миллионов;
б) $10 миллионов;
в) $20 миллионов.

3. Заявление о том, что «Кинг Конг» станет трилогией...
а) оказалось правдой;
б) никогда не существовало;
в) было первоапрельским розыгрышем.

4. Остров Черепа, где герои нашли Кинг Конга...
а) был выдуман автором;
б) существовал на самом деле, но затонул.
в) превращен в парк аттракционов.

5. Немецкое DVD-издание фильма отличается от всех остальных...
а) наличием цензуры;
б) пухлым буклетом;
в) фанерной коробкой.



ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ UP RUS, VELLOD IMPEX И «БУКА»

[PC] GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

Перед использованием кодов необходимо их активировать. Для этого найдите ярлык игры и добавьте после ссылки на exe-файл слово cheat. Это должно выглядеть примерно вот так: «**C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe**» cheat. Обратите внимание, что слово cheat следует вписывать после кавычек. Теперь запускайте игру и вводите коды:

[CTRL] + [P] – добавить 1 к planet class;
[CTRL] + [M] – добавить 10,000bc;
[CTRL] + [B] – добавить battleship;
[CTRL] + [L] – Assigns remaining planets to major races;
[CTRL] + [C] – клонировать выбранный корабль;
[CTRL] + [J] – завершение social projects;
[CTRL] + [0]-[9] (не на num pad) – Hail's major races;
[CTRL] + [H] – восстанавливает энергию выбранного корабля;
[CTRL] + [R] – исследовать выбранную технологию (зажмите [Shift] для исследования всех tech-дисциплин разом);
[CTRL] + [N] – перезапуск с новой картой и новой расой;
[CTRL] + [S] – Saves;
[CTRL] + [U] – убрать Fog of War;
[CTRL] + [T] – телепортировать выбранный корабль в точку, в которой находится курсор;
[CTRL] + [V] – United planets meeting;
[CTRL] + [A] – провести апгрейд выбранного корабля.

[PS2] FIGHT NIGHT ROUND 3

❶ В режиме **Create Champ** при создании бойца введите в качестве его имени **NEWVIEW**, а затем сохраните игру, чтобы получить доступ ко всем boxing boards.

❷ Разное:
ESPN Classic Fight – бой Big E VS Golaith станет доступным после прохождения Underarmour Bout в Career Mode;
Judge Jab – победите Джо Фрейзера, играя за Мохаммеда Али;
Ko Rey Mo – победите его в light heavy Career Mode;
Lethal Uppercuts – победите в Classic Fight с Roberto Duran;
Madison Square Garden Venue – победите в бою, который будет проходить на Madison Square Garden;
Sinister Cross – победите в Classic Fight с Roy Jones Jr.
Smooth Style – победите Мохаммеда Али в challenge event;
Textbook – победите в Classic Fight с De La Hoya.

[PS2] THE SIMS 2

❶ Поставьте игру на паузу и введите следующие коды:
L1, R1, △, ×, R2 – открыть Gnome (этот код нужно ввести, чтобы заработали все остальные);
○, □, L1, △, ↓ – продвинуться на шесть часов вперед;
△, ○, △, →, L2 – Fill All Motives;
R1, L1, R2, →, ← – получить 9,999 денег;
R1, L1, R1, L1, △ – Horn Audio;
△, ○, □, R2, ← – установить Skill Level;
□, R2, ↓, →, □ – получить доступ ко всей одежде;
○, L2, ←, ○, △, ○ – открыть все лоты;
L2, ○, ↓, ←, △ – открыть все объекты;
R2, □, △, ↓, →, × – открыть все Recipes.

❷ Введите приведенный ниже код на главном экране, чтобы получить доступ к **Team Photo**:
→, ↓, →, ↓, →.

❸ Разное:
Alien Crash Site – выполните все желания XY-XY и подружите его с Jonas;
Cliffside Retreat – выполните все желания Isabella и сделайте ее счастливой;
HMS Amore – выполняйте все желания Betty до тех пор, пока она не достигнет статуса Platinum.

ЕЩЕ

[PS2] ICE AGE 2: THE MELTDOWN

Поставьте игру на паузу и введите следующие коды:
↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓ – бесконечная спецэнергия;
↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ← – бесконечное здоровье;
↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓ – бесконечные камушки.

[PS2, GC] FIFA STREET 2

Код следует вводить в главном меню, зажав предварительно кнопки L1 и △ (для PS2-версии) или **[L]** и **[Y]** (для GC-версии):
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓ – доступ ко всем Venues.

[PS2] SWORD OF ETHERIA

❶ Манипуляции с **Rex armor gauge**. Перед введением кодов поставьте игру на паузу:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1 – Rex armor gauge полностью заполняется. Код работает только один раз;
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R1, L1 – опустошение Rex armor gauge.

[DS] SONIC RUSH

❶ **Extra Zone**
(Super Sonic и Super Blaze): Соберите все 7 Chaos Emeralds и пройдите игру за Соника. Также необходимо пройти игру за Blaze, после чего на экране выбора персонажей появится пункт Extra Zone.

❷ Пункты **Sound Mode** и **Time Attack** откроются после того, как вы пройдете игру.

❸ Чтобы получить возможность играть за **Blaze**, победите первого босса.

❹ Когда вы откроете **Sound Mode**, в нем будут отсутствовать треки со 110 по 127. Чтобы открыть их, необходимо пройти **Extra Zone**.

[PC] CRASHDAY

❶ Мини-игры:
Long Jump II – пройдите Amateurs Division;
Vehicle Blast II – пройдите Professional Division;
Checkpoint Chase II – пройдите Final Division.

❷ Пройдите Amateurs Group B, чтобы получить доступ к следующим бонусам:
автомобиль **Buster GSt**;
оружие **Minigun**.

❸ Пройдите **Finals Group A**, чтобы получить доступ к следующим бонусам:
автомобиль **Apachee 200X**;
автомобиль **The Wrecker**.

❹ Пройдите **Professionals Group A**, чтобы получить доступ к следующим бонусам:
автомобиль **Firespitter RS**;
автомобиль **Pick'Em'Up V8**;
оружие **Single Missiles**.

❺ Пройдите **Professionals Group B**, чтобы получить доступ к следующим бонусам:
автомобиль **Bornbad GT90**;
автомобиль **Ironhorze V8**;
оружие **Double Missiles**.

❻ Пройдите **Final Fight**, чтобы получить доступ к чудо-машинке **The Incubator V12**.

[PSP] KEY OF HEAVEN (KINGDOM OF PARADISE)

На главном экране выберите пункт **Download** и после того, как подключение будет завершено, введите следующие коды для получения различных бонусов:
zoeuiss – A Genbu 6 dan Bugei;
ydkvcex – A Seima Accessory;
ptiuquc – Byakko Kenpu 31;
qucmtkb – Kirin Kenpu 31;
rkjulvj – Miracle Sword – Attack +14;
aietmaw – Seima Accesory;
jticgek – Seima Bracelet;
lfiynvg – Seima Ear Ornament;
otkciet – Seima Hair Pin;
xktmvut – Seima Ring;
kakeiti – Seiryu Kenpu 31;
myuicei – Suzaku Kenpu 31.

[X360] BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Звания:
Ace Killer – победите всех супротивных асов;
Ace of Aces – получите наивысший балл во всех миссиях кампании;
Collector – откройте и получите все самолеты;
Hero – получите combat excellence и все медали;
Survivor – переживите врагов в Arcade Mode;
Veteran – доживите до конца Второй мировой.

EASTER EGGS

[X360] RIDGE RACER 6

❶ Привет от Хейхати!
Пройдите заезды 96, 99, 100, 101, 104, 105, 111 и **Special Race 1**. После этого ди-джея заменит знаменитый **Heihachi** из файтинг-сериала **Tekken**.

❷ Привет от Рейко!
Используя выигранную в **Online Battle** машину, пройдите следующие этапы в **World Xplorer**, чтобы прослушать специальные сообщения от символа серии **Ridge Racer – Reiko Nagase**:
Successfully complete Basic Route 11.
Successfully complete Basic Route 69.
Successfully complete Special Route 26.
Successfully complete Advanced Route 12.
Successfully complete Final Route 4.

❸ Привет от Пакмена!
Пройдите заезды 77, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110 и 111, чтобы открыть **Pac-Man mini Game**. В этой игре наберите более 15 тысяч очков, чтобы получить доступ к **Pac-Man Route #1 race/Duel**. Пройдите его, и в результате вам достанется милая машинка Pac-Man car.

Иванков Вадим /ivankov@digiworld.ru/

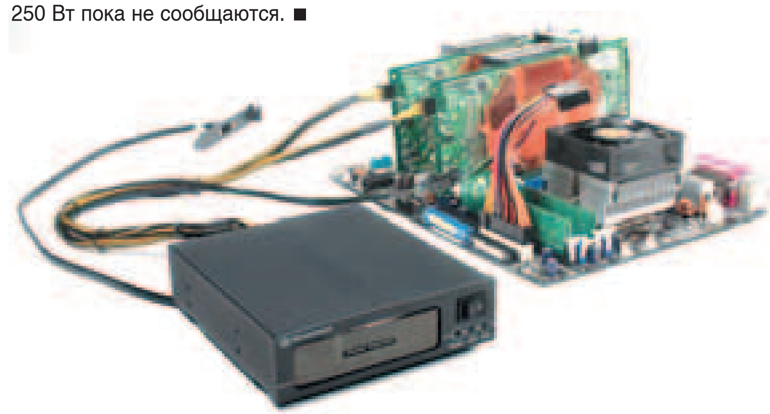
MP3-ПЛЕЕР EVERGREEN DN-2000 СТОИТ МЕНЬШЕ 10 ДОЛЛАРОВ

Японская компания Evergreen выпустила MP3-плеер, который стоит меньше 8.5 долларов США. Модель выполнена в корпусе весьма аскетичного дизайна – отсутствует даже привычный дисплей, а на лицевой стороне расположились лишь стандартные клавиши управления. Плеер воспроизводит музыку только в формате MP3, в качестве носителей информации используются карты памяти формата Secure Digital (объемом до 1 Гбайт). Для копирования музыки никакого дополнительно программного обеспечения не требуется, необходимые операции выполняются стандартными средствами Windows. Питается устройство от одной батареи типа AAA. По заверению производителя, ее хватает на пять часов непрерывной работы. При размерах 58x60x13 мм весит новинка около 30 грамм и соединяется с ПК посредством интерфейса USB. Гарантируется совместимость с ОС Windows 2000/XP. Модель доступна пока только на территории Японии, как сообщает Digital World Tokyo. ■



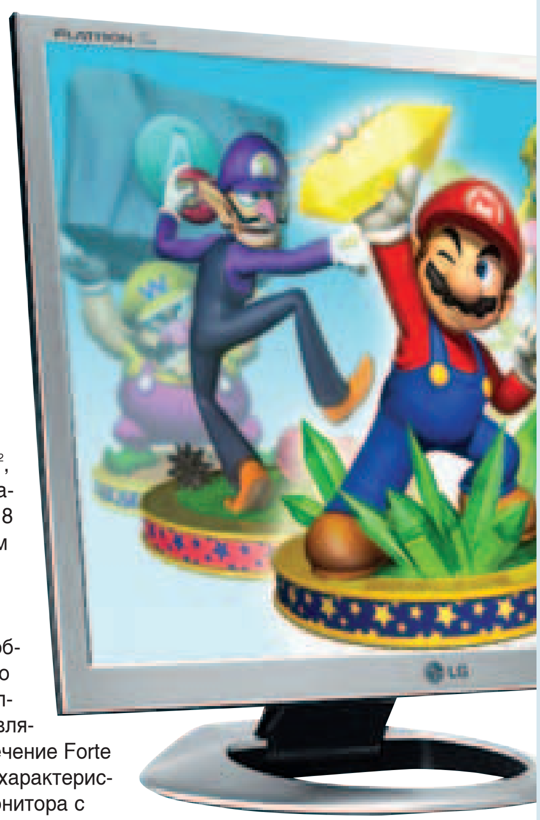
БЛОК ПИТАНИЯ ДЛЯ ВИДЕОКАРТЫ

Компания Thermaltake анонсировала новый продукт – блок питания Purepower Power Express 250 Вт, предназначенный специально для самых мощных современных видеокарт. В эпоху технологий SLI и CrossFire, когда эти «монстры» выжимают всю мощь из основного БП, ему просто необходим помощник. Именно им и должен стать новичок. Модель Purepower Power Express представляет собой бокс, который крепится в стандартный разъем 5.25" и имеет два шестиконтакных PCI Express-коннектора, непосредственно предназначенных для обеспечения питания видеокарт. Для тех же, кто опасается, что при использовании данного устройства серьезно возрастает уровень шума системы, сообщаем: охлаждается БП вентилятором 40x40 мм со скоростью вращения 2000 об/мин и уровнем шума порядка 20 дБ, что очень немного. Стоимость и дата выхода Purepower Power Express 250 Вт пока не сообщаются. ■



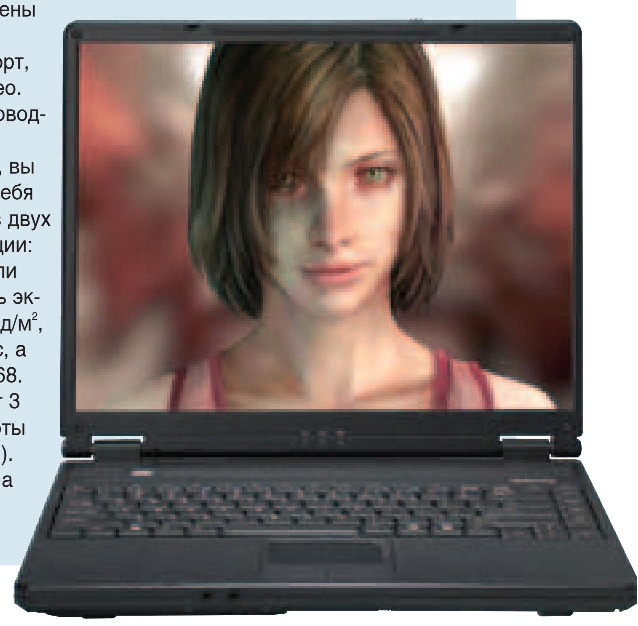
КОНТРАСТНОЕ СЕМЕЙСТВО МОНИТОРОВ ОТ LG

Южнокорейская компания LG выпустила любопытную серию жидкокристаллических мониторов L70H. Как заявляет производитель, благодаря применению технологии DFC (Digital Fine Contrast), такой важный параметр, как контрастность, у новинок составляет 1600:1! Первой на прилавках появится модель L1770H. Размер экрана по диагонали у нее составляет 17 дюймов, разрешение – 1280x1024 точек, яркость – 300 кд/м^2, углы обзора – 160/160 градусов, а время отклика – 8 мс. Благодаря небольшим размерам (370x377x233 мм) и глубине в 21.6 мм, монитор не займет много места на столе, а при необходимости дисплей можно повесить на стену. В комплекте с LG L1770H поставляется программное обеспечение Forte Manager для управления характеристиками и настройками монитора с ПК. Ориентировочная цена все еще не объявлена. ■



JOYBOOK R23: НОВЫЙ НОУТБУК ОТ BENQ

Компания BenQ не устает радовать нас новыми разработками в сфере жидкокристаллических дисплеев. На этот раз инженеры учитывали и нагрузку на аккумулятор – в ноутбуке Joybook R23 установлена необычная 15-дюймовая матрица. Помимо антибликового покрытия, экран мобильного ПК оснащен технологией DBEF, обеспечивающей усиление яркости без увеличения энергопотребления. Благодаря этой разработке уменьшается потеря света в слоях матрицы, что и придает дополнительную яркость и удлиняет время работы. Серия Joybook R23 создана на базе мобильной технологии AMD Turion 64 с использованием процессоров с пониженным тепловыделением (Turion 64 MT30 и старше). В лэптопе есть встроенный микрофон и стереодинамики, а выводы звуковой карты размещены на передней панели. Для подключения внешних устройств предусмотрены четыре порта USB, Ethernet, модемный порт, разъемы VGA и S-Video. Присутствует и беспроводной контроллер Wi-Fi 802.11b/g. Кроме того, вы можете выбрать для себя встроенный привод из двух вариантов комплектации: DVD/CD-RW Combo или DVD-RW-Dual. Яркость экрана составляет 180 кд/м^2, время отклика – 25 мс, а разрешение – 1024x768. Батарея обеспечивает 3 часа автономной работы (тест Battery Mark 4.01). Вес ноутбука – 2.8 кг, а его размеры – 326x277x22-37 мм. ■



ПОРТАТИВНЫЕ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ ОТ VERBATIM



Цены на флэшки большого объема падают не так быстро, как нам бы всем хотелось. Поэтому, если вам часто приходится транспортировать гигабайты информации, вполне резонно присмотреться к переносным жестким дискам. Тем более что в размерах они уменьшаются не по дням, а по часам. Компания Verbatim представила два портативных 1-дюймовых винчестера Store 'n' Go на 4 и 8 Гбайт. Вес устройств составляет всего лишь около 50 г при габаритах 6.9x5.3x1.25 см. Обе новинки поддерживают интерфейс USB 2.0 и оснащены утилитой Mobile Launchpad, позволяющей осуществлять доступ к персональным данным и файлам без загрузки на жесткий диск компьютера. Стоимость моделей с объемом памяти 4 и 8 Гбайт составит $130 и $200 соответственно. В продаже портативные жесткие диски Verbatim Store 'n' Go появятся в конце весны. ■

ЖК-ТЕЛЕВИЗОР ОТ ACER УМЕЕТ ПОДКЛЮЧАТЬСЯ К ИНТЕРНЕТУ

Компания Acer выпустила жидкокристаллический телевизор с поддержкой сети Ethernet и беспроводного соединения Wi-Fi. Устройство, получившее название AT3705W-MG, обладает разрешающей способностью 1920x1080 пикселей и обеспечивает контрастность на уровне 800:1. Размер экрана по диагонали составляет 37 дюймов, а углы обзора – 176 градусов по горизонтали и вертикали. Технология Media Gateway позволяет с помощью беспроводной связи стандарта Wi-Fi, либо традиционного Ethernet, транслировать видео, звук и цифровые фото с компьютера или напрямую из Интернета. Новинка оборудована встроенными стереодинамиками мощностью 15+15 Вт и поддерживает акустические стандарты SRS WOW, BBE и Dolby Digital. Кроме того, телевизор оснащен большим количеством портов ввода-вывода: DVI-D и HDMI, двумя компонентными и четырьмя SCART-разъемами, а также кардридером 5-в-1 (CF, MMC, MS, MS PRO, SD). Рекомендованная стоимость Acer AT3705W MGW составляет около $2800. ■



MICROSOFT ПРЕДСТАВЛЯЕТ MEDIA CENTER

В конце апреля корпорация Microsoft при поддержке Центра дизайна ARTPLAY представила проект «цифрового дома», оборудованного новейшими технологиями и управляемого системой Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005. Главное предназначение такого решения – получить простой и удобный доступ к различным медийным сервисам без мышки и клавиатуры. Достаточно лишь иметь компьютер, оснащенный Media Center, к которому прилагается специальный пульт ДУ, подключить все это к телевизору и наслаждаться жизнью. Теперь управлять всем мультимедиа-содержанием вашего ПК может любой член семьи. Кроме того, российским пользователям уже доступна такая возможность Media Center, как «Программа». Функция позволяет не только просматривать и записывать телепрограммы, но и иметь под рукой постоянно обновляемый список передач. Запущен и другой сервис – «В центре внимания». Пока в его рамках доступны лишь две услуги: прямой эфир радио «Эхо Москвы» и прогноз погоды. Стоит отметить, что Media Center нельзя приобрести отдельно. Он распространяется только вместе с компьютерами от ведущих отечественных и западных брендов, таких как Acer, Depo, Excimer, Kraftway, Fujitsu Siemens и другие. Кстати, Xbox 360 полностью совместима с Media Center и при сетевом соединении с компьютером позволяет удаленно управлять его возможностями. ■

ДВУХПОЛОСНАЯ АКУСТИКА ОТ MICROLAB

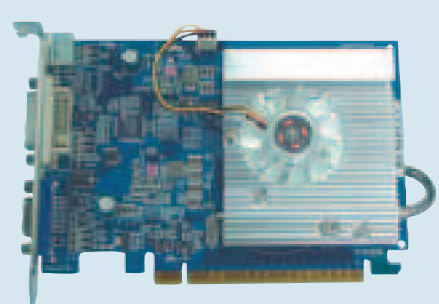
Крупный производитель аудиотехники, компания Microlab Technology, представила систему Pure 1. «Чисто первая» модель состоит из пары деревянных двухполосных колонок с фазоинвертором. Внутри сателлитов расположены звуковые катушки из алюминия и куполообразные высокочастотные динамики, способные воспроизводить звук в диапазоне от 20 Гц до 20 кГц. Специальные усилители разработаны непосредственно Питером Ларсеном, всемирно известным специалистом в области звука.

Выходная мощность системы составляет 100 Вт (RMS), размеры – 230x318x392 мм, а вес с учетом упаковки – 19.8 кг. О ценах и времени появления Microlab Pure 1 в продаже пока ничего неизвестно. ■



ASUS ВЫПУСКАЕТ ФИЗИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ AGEIA™ PHYSX™ PROCESSOR

Карты Ageia PhysX уже начали появляться в розничной продаже. OEM-версию можно приобрести за 193.82 фунтов, тогда как за Retail придется уплатить все 217.32. Стоит отметить, что представленные карты произведены фирмой BFG, продукция которой является нечастым гостем на рынке России. Однако уже сейчас можно прикинуть примерную стоимость: она будет составлять $280-300. В Россию будет поставляться преимущественно карта от ASUS, которая несет 256 Мбайт памяти, в отличие от 128 Мбайт у BFG. ■



АНТОН КАРПИН /karpin@gameland.ru/

Кулеры для процессоров Intel LGA775

Наступление лета – хороший повод для замены охлаждающих элементов в компьютере. Жара оказывает влияние не только на нас – комплектующие ПК также чутко реагируют на повышенную температуру, что сказывается на стабильности и долговечности их работы. Особенно это актуально для горячих процессоров Intel Pentium на ядре Prescott, которых в избытке установлено в современных игровых системах. Мы рассмотрели девять кулеров в ценовом диапазоне от $11 до $56.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru), а также российским представительствам AMD и Intel.

Список тестируемого оборудования

1. Speeze EE507B7 ChillMax
2. CoolerMaster CI5-9JDSB-0L
3. CoolerMaster RR-UNH-P0U1 Hyper 6+
4. Glacial Tech Igloo 5600 PWM
5. Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP
6. Titan TTC-NH08TB/932/PW
7. Titan Vanessa L-Type TTC-NK25TB/SC
8. ZALMAN CNPS7700-Cu

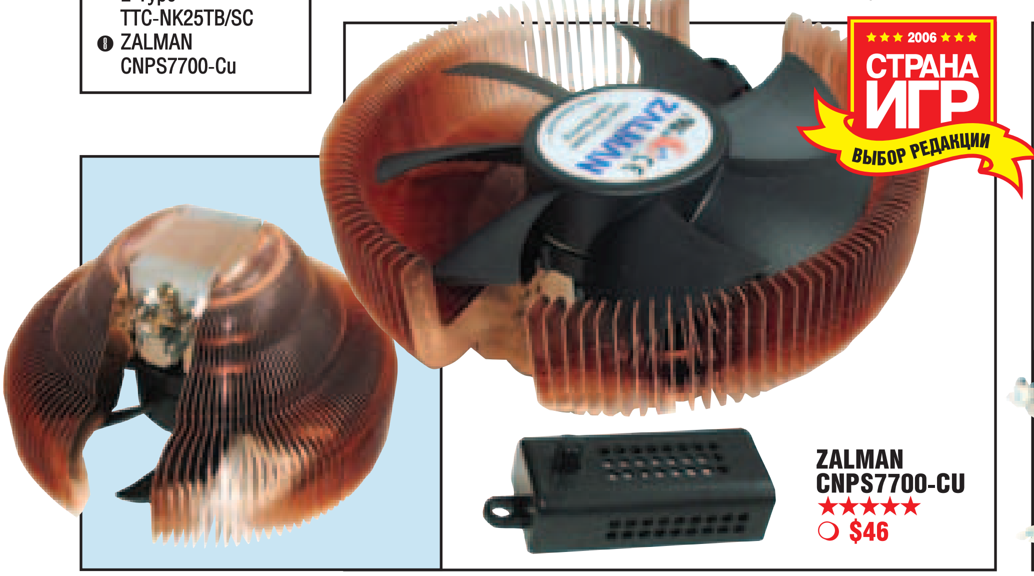
Процессорный кулер – не единственное охлаждающее устройство, обеспечивающее нормальные условия функционирования компьютерных компонентов, но одно из важнейших. Ведь именно CPU является главным нагревательным элементом внутри системного блока, а повышенная температура и тесный, «захламленный» корпус создают экстремальные условия для работы системы в целом. Стоит ли говорить, что кулер должен быть максимально эффективным, чтобы обеспечить бесперебойное функционирование CPU в любых условиях. Перед тестом опишем некоторые важнейшие характеристики кулеров.

МАТЕРИАЛ И КОНСТРУКЦИЯ РАДИАТОРА

Ничего лучше медного радиатора еще не придумали, однако он достаточно дорог и очень много весит, потому на прилавках так много алюминиевых кулеров. В некоторых из них присутствуют медные вкладыши или элементы основания, контактирующие с процессором. Но наиболее любопытная технология последнего времени – тепловые трубки. Они обычно производятся из меди и запаяны с обеих сторон. Их внутреннее пространство заполнено специальной жидкостью с низкой температурой кипения, что позволяет отводить тепло от основания к ребрам радиатора с большей эффективностью. Чаще всего в качестве рабочего тела, заполняющего трубку, применяются различные спирты. При нагревании жидкость испаряется, а ее пары, переместившись в более холодную часть трубки, отдают тепло радиатору и конденсируются. Образовавшаяся таким образом жидкость стекает обратно, в горячую часть, и цикл повторяется заново.

СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА И ЕГО ДИАМЕТР

Практически все современные кулеры умеют уменьшать скорость вращения при понижении температуры. Это происходит автоматически, в зависимости от показаний встроенного в процессор температур-



ZALMAN CNPS7700-CU
★★★★★
$46



TITAN TTC-NH08TB/932/PW
★★★★☆
$13

Технические характеристики

	Speeze EE507B7 ChillMax	CoolerMaster CI5-9JDSB-0L	CoolerMaster RR-UNH-P0U1 Hyper 6+	Glacial Tech Igloo 5600 PWM
				
Разъем процессора	LGA775	LGA775	Socket A/370754/939/940/478/LGA775	LGA775
Скорость вращения (+-10%), об/мин	2700	2200	1800-3600	600-3600
Уровень шума, дБ	22	28	20.6-46.4	15-37
Материал радиатора	медь и тепловые трубки	алюминий и медь	алюминий и тепловые трубки	алюминий и тепловые трубки
Диаметр вентилятора, мм	80	92	100	80
Вес, грамм	нет данных	500	795	423
Управление скоростью	нет	нет	регулятор	датчик



SPEEZE EE507B7 CHILLMAX
★★★☆
$33



COOLERMASTER CI5-9JDSB-0L
★★★☆
$11

ного датчика. Уровень шума значительно возрастает, что делает игру, не говоря уже о прослушивании музыки или работе, не слишком комфортной. Другой способ управления – использование регулятора, благодаря которому можно варьировать напряжение, подаваемое на пропеллер, а следовательно, и частоту оборотов, вручную.
Скорость движения воздушного потока, а значит, и эффективность охлаждения, в основном зависят от двух величин: диаметра вентилятора и частоты его вращения. Пользователю лучше, если первый параметр будет как можно выше, а второй – ниже, так как чем быстрее вращается кулер, тем шум сильнее.

СУПЕРКУЛЕРЫ

Есть две основные причины, которыми руководствуются производители гигантских кулеров на «ножках», располагающие вентилятор перпендикулярно материнской плате. Первая заключается в том, что пропеллер большого диаметра достаточно трудно разместить «плашмя» – так, чтобы он уместился между конденсаторами и другими элементами материнской платы. Сделать такую конструкцию удалось пока только ZALMAN. Вторая причина – требования к величине радиатора. Если площадь рассеивания тепла невелика, то и теплоотвод будет мал.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Кулеры оценивались по трем параметрам – эффективность, бесшумность и удобство установки. Разогрев процессора осуществлялся программой S&M 1.7.3, в настройках которой была задана 100% загрузка CPU. Значения температуры фиксировались утилитой SpeedFan 4.28, а отсутствие троттлинга (сбрасывания частоты и пропуска тактов при сильном нагреве, Thermal Monitor/Thermal Throttling) контролировала RightMark CPU Clock Utility 2.05. Для лучшего анализа шумовых характеристик кулеров были внесены определенные изменения в тестовом стенде, направленные на снижение акустического фона. Нами была использована видеокарта ASUS EAX1600XT Silent/TVD с пассивным радиатором на тепловых трубках. Не было также вентиляторов на чипсете материнской платы и в корпусе (он был закрыт). При установке кулеров применялась широко распространенная термопаста АлСил-3. Температура в помещении была 24 градуса.

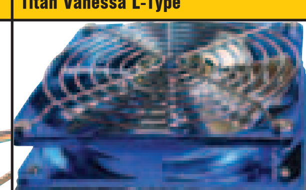
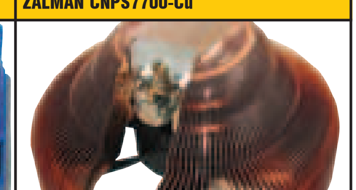
SPEEZE EE507B7 CHILLMAX

Открывает наш обзор кулер от малоизвестного производителя Speeze. Но вполне возможно, мы еще не раз услышим об этой компании – огромный баннер на сайте http://www. speeze.ru (обнаженная красотка с вопросом «Дымится?») по своей смелости напоминает ранние хулиганские слоганы лидирующей нынче на рынке продаж мобильных телефонов «Евросети». Однако рекламой разогретый Pentium не охладишь. Посмотрим, на что способен Speeze.
Пропеллер этой «вертушки» (как и остальной обвес кулера) сделан из полупрозрачного пластика и обладает весьма небольшими размерами (80 мм в диаметре). Для большей эффективности его радиатор целиком выполнен из меди. В дополнение к этому ребра ChillMax пронизаны четырьмя медными тепловыми трубками, отводящими жар от основания к его вершине, где теплый воздух рассеивает вентилятор, вращающийся со скоростью 2700 об/мин. Внутри комплекта, кроме кулера и шприца с термопастой Stars-420 White grease, мы обнаружили усилительную пластину из пластика, которая крепится к обратной стороне материнской платы. Модель предназначена для охлаждения Intel Celeron D (до 2.9 ГГц) и Intel Pentium 4 LGA 775 (до 3.8 ГГц). Как можно заметить на графиках, температура процессора при нагрузке не выходила за установленные пределы, однако и от лучших результатов медный Speeze оказался далековат. Что касается шума,

Тестовый стенд

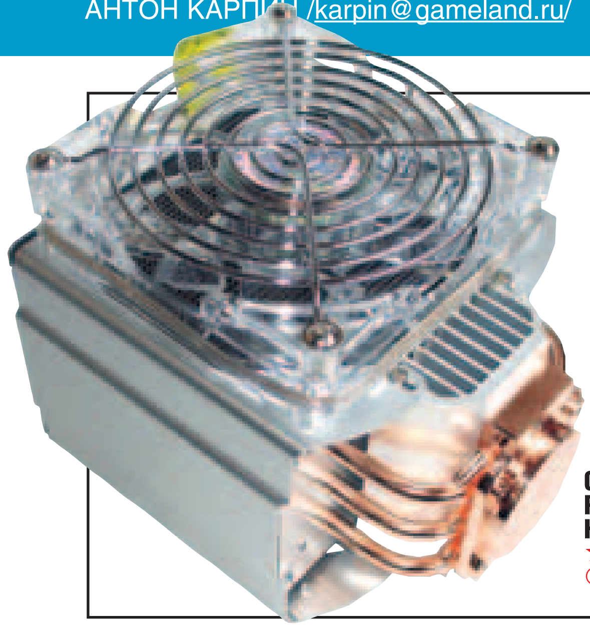
Материнская плата: ASUS P5ND2 SLI
Процессор: Intel Pentium 4 650 (3.4 ГГц)
Память: Corsair TWIN2X1024-8000UL 2x512 Мбайт
Видеокарта: ASUS EAX1600XT Silent/TVD
Жесткий диск: Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт
Термопаста: АлСил-3
Блок питания: Thermaltake XaserIII Silent PurePower 480W
Оптический привод: Toshiba SD-R6372
Операционная система: Windows XP SP2

Технические характеристики

	Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP	Titan TTC-NH08TB/932/PW	Titan Vanessa L-Type	ZALMAN CNPS7700-Cu
				
Разъем процессора	LGA775	LGA775	Socket 478/775/462/754/939/940	Socket 478/775/754/939/940
Скорость вращения (+-10%), об/мин	800-3800	1100-3500	900-1800	1000-2000
Уровень шума, дБ	18-40	20-37	20-34	20-32
Материал радиатора	алюминий	алюминий и медь	алюминий, медь и тепловые трубки	медь
Диаметр вентилятора, мм	80	92	120	120
Вес, грамм	539	652	800	918
Управление скоростью	датчик	датчик	регулятор	регулятор (в заглушку PCI слота)

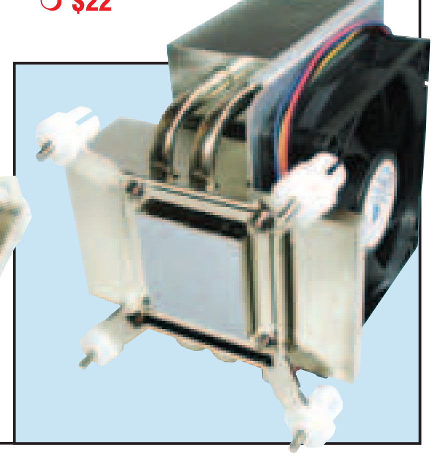
ОХЛАЖДАЕМ PENTIUM

АНТОН КАРПИН /karpin@gameland.ru/





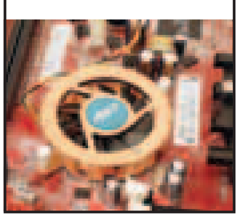
COOLERMASTER RR-UNH-POU1 HYPER 6+
★★★★☆
$56



GLACIAL TECH IGLOO 5600 PWM
★★★★
$22

Громкий кулер северном моста

Современные материнские платы, как ни странно, могут являться одним из основных источников шума в системе. На чип северного моста очень часто устанавливают активное охлаждение, причем вентиляторы подобных кулеров, обладая небольшим диаметром, вращаются с высокой скоростью. В результате, высокочастотный звук, издаваемый таким пропеллером, хорошо различим в общем хоре компонентов ПК. Вот два варианта решения проблемы. Во-первых, с помощью переходника можно снизить напряжение, подаваемое на вентилятор с 12 до 5 В, что уменьшит частоту вращения. Во-вторых, в продаже есть специальные пассивные модели, например Zalman ZM-NB47J и Cooler Master PAC-P01. И не забывайте о мониторинге температуры чипсета, для чего неплохо подойдет программа SpeedFan.



то «звук» пропеллера данной модели ощущался нами очень явственно, на уровне стандартного боксового кулера.

COOLERMASTER CI5-9JDSB-0L

Установка первого в нашем тесте кулера от «мастеров» происходит по схожему со Speeze EE507B7 сценарию – с помощью усилительной пластины. Однако если ChillMax оборудован винтами-барашками, то в данном случае без отвертки обойтись не удалось. Кроме того, радиатор тут полностью выполнен из алюминия, хотя и с медным вкладышем. Зато у CoolerMaster'a вентилятор большего, чем у Speeze, диаметра (92 мм) и вращается не так быстро, поддерживая скорость 2200 об/мин. Видимо, на тихий нрав устройства и указывает индекс L (Light). Судя по спецификациям, модель готова справиться с Intel Pentium 4 Prescott до 3.8 ГГц и Celeron (до 3.46 ГГц). Несмотря на более низкую частоту вращения, уровень шума не многим ниже показателей Speeze EE507B7. Да и по эффективности работы они также оказались близки.

COOLERMASTER RR-UNH-POU1 HYPER 6+

Второй «мастер» оказался устройством, размеры которого вполне сравнимы со средним блоком питания. Модель универсальна – то есть поддерживает разъемы процессоров как от Intel, так и от AMD (S370/A(46)/478/754/ 775/939/940). Радиатор предыдущей модификации Хипера'а (без плюса) был полностью медным, однако тут производитель решил применить смешанную конструкцию (медными остались лишь тепловые трубки и основание, а остальное – из алюминия). Стоит обратить внимание на вентилятор – его диаметр составляет 10 см, а прикручивается он, по вашему усмотрению, с той или другой стороны Hyper 6+. В собранном виде работающий пропеллер радует синей подсветкой – такой «бонус» может заинтересовать обладателей корпусов с моддерскими окошками. Еще один приятный момент – основание Hyper 6+ отполировано на твердую пятерку. Вот только установить кулер на разъем LGA775 оказалось не так-то просто – сначала к его основанию необходимо прикрепить стальную пластину с четырьмя винтами, затем вкрутить в нее еще столько же и с обратной стороны материнской платы закрепить все это гайками. Тем не менее, если вы, конечно, не собираетесь, каждый день менять процессор, затраченные усилия возместятся с лихвой. Эффективность кулера при частоте вращения вентилятора 1800 об/мин. выше всяких похвал – 34 и 52 градуса в состоянии покоя и под нагрузкой соответственно. И это еще не предел, так как максимальная скорость равна 3600 об/мин. Однако при этом ощутимо возрастает уровень шума, и мы сразу же опустились до нижней границы в 1800 об/мин. Управление оборотами осуществляется ручкой-регулятором, расположенной на выносной планке – ее можно установить в 3.5-дюймовый отсек или на монтажную планку в задней части корпуса.

GLACIAL TECH IGLOO 5600 PWM

Этот кулер от знаменитого бренда умеет варьировать скорость вращения вентилятора в очень широких пределах (600-3600 об/мин.) – делается это, правда автоматически, в зависимости от нагрева процессора. На низких оборотах пропеллер практически неслышен, а вот стресс-тестирование заставляет тут же вспомнить о существовании Glacial Tech Igloo 5600 PWM. Установка на плату протекает вполне обычно – в комплекте, помимо кулера, находится все та же планка на заднюю часть материнской платы, а для монтажа потребуется лишь отвертка. Маленькая «башенка» Igloo 5600 PWM состоит из алюминиевого радиатора, пронизанного тепловыми трубками. Вентилятор же располагается горизонтально. Конструкция достаточно эффективно справлялась с нашим процессором – 44 и 56 градуса в режиме покоя и под нагрузкой соответственно.

GLACIAL TECH IGLOO 5071 PWM PP

Крепление этой модели такое же, как у оригинальных кулеров Intel, поставляющихся в комплекте с «процессорами в коробочках». Ставится Igloo 5071 PWM PP элементарно – достаточно лишь повернуть четыре защелки против часовой стрелки. И что особенно ценно – материнскую плату при этом снимать не нужно. Демонтировать кулер чуть сложнее, но обе операции производятся голыми руками, без инструментов. После установки нелишне будет убедиться, что все крепления зафиксированы и радиатор надежно держится на плате. Мы не зря говорили о конструкционной схожести устройства со стандартными решениями от Intel, поскольку и их показатели (уровень шума и эффективность охлаждения) также оказались очень близкими, то есть на среднем уровне.

TITAN TTC-NH08TB/932/PW

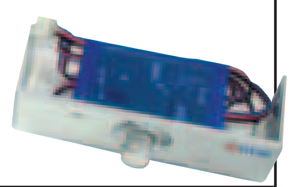
Компания Titan рекомендует установку модели TTC-NH08TB на процессоры Intel Pentium 4 с частотой до 3.4 ГГц. Комплект поставки минимальный – в коробочке вы найдете лишь тюбик с неизвестной термопастой и больше ничего. При этом все, что было выше сказано про крепление Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP, применимо и к TITAN TTC-NH08TB/932/PW. Тут такие же поворотные защелки в стиле бокс-кулера и отсутствие необходимости снимать материнскую плату при установке. Однако у «Титана» есть два положительных момента, отличающих его от предыдущего участника. Первое – алюминиевый радиатор снабжен медным вкладышем. Второе – вентилятор просто роскошен для модели за $13, его диаметр составляет 90 мм. В результате, Titan TTC-NH08TB/932/PW демонстрирует весьма невысокий уровень шума даже под нагрузкой и




GLACIAL TECH IGLOO 5071 PWM PP
★★★☆
❍ $11

TITAN VANESSA L-TYPE TTC-NK25TB/SC
★★★★☆
❍ $45





показал приличную эффективность охлаждения.

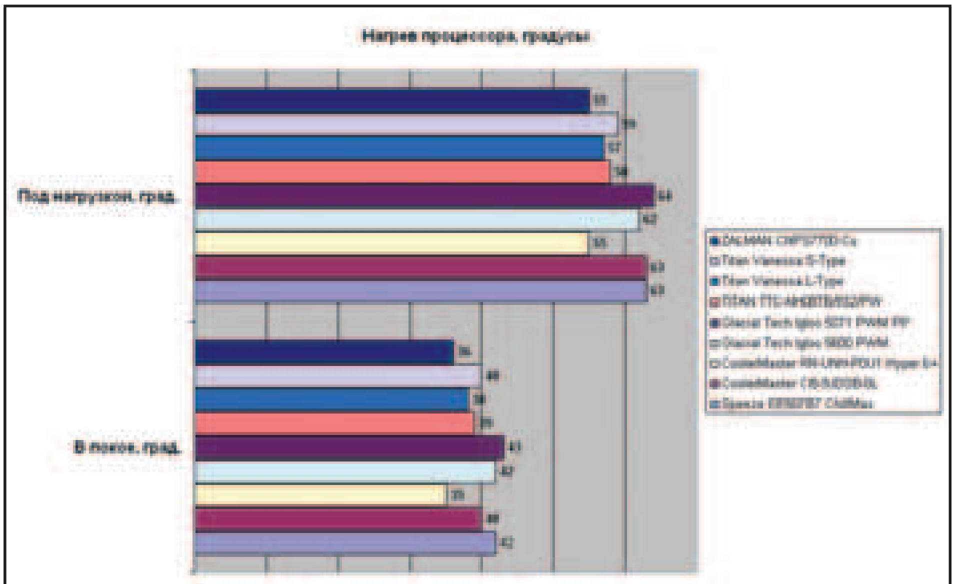
TITAN VANESSA L-TYPE TTC-NK25TB/SC

Кулер, листы радиатора которого нарезаны в форме бабочки, – яркий и запоминающийся ход. Приятно, что при этом она никуда не собирается взлетать – частота оборотов настраивается вручную с помощью регулятора. При скорости около 900 об/мин. шума мы практически не услышали. Радиатор Vanessa L-Type имеет огромные размеры – 86x130x115 мм. Благодаря этому на него установлен самый большой вентилятор среди процессорных кулеров, – 120x120x25 мм, который имеет рекордную производительность – до 82 CFM.

Для установки этого монстра на LGA-775 сначала надо закрепить на материнской плате специальный механизм. Делается это следующим образом: с обратной стороны монтируется пластина с четырьмя штырьками, а потом на них сверху устанавливается вторая и прикручивается винтами. Сверху на эту конструкцию ставится кулер и прикручивается четырьмя винтиками на кольце его теплопроводящей трубки к рамке крепления. Вот здесь-то и пригодится длинная отвертка, так как доступ к креплениям осуществляется только через специальные отверстия в пластинах по всей высоте радиатора. Эффективность охлаждения одна из самых высоких – смотрите графики.

ZALMAN CNPS7700-CU

Культовый среди оверклокеров кулер, заслуженно ценимый как за необычную форму, так и за высокую эффективность. Полностью медный радиатор напоминает раскрытый бутон цветка, только его лепестки-пластины размещаются перпендикулярно основанию. Стоит отметить практически полную универсальность модели – нет лишь креплений для разъема Socket A. Однако нас в данном случае интересовал только разъем LGA775. Установка средняя по трудности: к пластине с обратной стороны материнской платы с помощью четырех винтов привинчивается рамка, а уже к ней, в свою очередь, крепится кулер с помощью специальных накладок. Модель комплектуется регулятором оборотов Fanmate 2 из черного пластика, который вставляется в свободный отсек PCI-слота на место одной из заглушек с помощью комплектной клейкой ленты. Он позволяет управлять скоростью вентилятора, плавно меняя напряжение с 5 до 10.6 В. Если потребуется, контроллер можно вообще исключить, после чего вентилятор будет вращаться на максимальной скорости. Диапазон скоростей Zalman CNPS7700-Cu варьируется от 1000 до 2000 об/мин. На минимальных значениях шум от роскошного 120-мм вентилятора воспринимается как тихий шелест. При этом охлаждает кулер на славу – температура процессора под нагрузкой составила 55 градусов, такого результата смог достигнуть лишь CoolerMaster RR-UNH-P0U1 Hyper 6+.



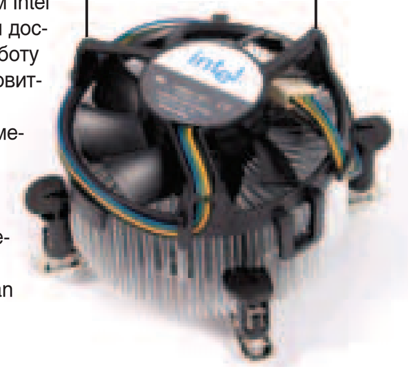
Лучшие результаты продемонстрировали CoolerMaster RR-UNH-P0U1 Hyper 6+ и ZALMAN CNPS7700-Cu

ВЫВОДЫ

По итогам тестирования награду «Выбор редакции» получает Zalman CNPS7700-Cu. Это красивый и малошумный кулер, отлично справляющийся с горячим процессором Intel Pentium 4 650. За тихую и достаточно эффективную работу «Лучшей покупкой» становится Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP. Также стоит отметить два суперкулера, в конструкции которых используются тепловые трубки. Это, в первую очередь, CoolerMaster RR-UNH-P0U1 Hyper 6+ и Titan Vanessa L-Type TTC-NK25TB/SC. ■

Стандартный кулер Intel Box

Кулер, поставляемый с коробочными версиями процессоров Intel, обладает как плюсами, так и минусами, причем последних, на наш взгляд, значительно больше. К преимуществам данной модели стоит отнести невысокую стоимость (разница между обычной и боксовой версией CPU составляет от $5 до $8) и простоту установки – в процессе выполнения этой процедуры вам не потребуется снимать материнскую плату. К недостаткам относятся высокий уровень шума – при работе «камня» под нагрузкой звук 80-миллиметрового вентилятора становится просто невыносимым. Эффективность кулера также не на высоте – 43 и 62 градуса в режиме покоя и под нагрузкой соответственно.



Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



С Новым годом!

AH! MEGAMI-SAMA: SOREZORE NO TSUBASA

Наш рейтинг: ★★☆☆☆
Тоска зеленая

Второй сезон романтического телесериала, известного у нас под названием «Моя богиня!» (MC Entertainment выпустило первую OVA из цикла). В первой серии главному герою звонит Господь Бог, а потом выясняется, что Кейити и Белданди после двадцати шести серий под одной крышей опять краснеют, когда их просят взяться за руки. И начинается старая романтическая канитель, на которую мы насмотрелись еще десять с лишним лет назад. Пощады!

BLACK LAGOON

Наш рейтинг: ★★★★☆
Надо смотреть

Black Lagoon подкупает лихо закрученным сюжетом про русскую мафию, симпатичной анимацией и – внимание, редкость! – достоверными перестрелками с применением всамделишного огнестрельного оружия. Сюжет – история обыкновенного офисного служащего, которому волею случая приходится коротать бессрочный отпуск в компании пиратов двадцать первого века. И потом, разве можно пропустить сериал, одну из героинь которого зовут простым русским именем Балалайка?

GINTAMA

Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Так уж повелось, что каждая экранизация манги из Shonen Jump становится хитом из хитов. За примерами далеко ходить не надо: One Piece, Naruto, Bleach – эти названия у всех на устах. В новом сезоне в их компанию включается Gintama – история самурая-лоботряса, живущего в средневековой Японии, которую пришельцы превратили в галактический курорт. Пилотные эпизоды не произвели на нас особого впечатления, но как знать – возможно, Gintama еще займет свое место в пантеоне сериалов для мальчишек. Bleach тоже не ахти как начинался.

.HACK//ROOTS

Наш рейтинг: ★★☆☆☆
Тоска зеленая

Правило незыблемо: новая игра по .hack на прилавках – новый аниме-сериал в телевизоре. .hack//Roots похож, скорее, на заумный .hack//SIGN, чем на легкомысленный .hack//Legend of Twilight Bracelet. В этом сезоне герои решают проблемы PvP-режимов и создания гильдий. Даже «поклонникам жанра» эти надуманные страдания, размазанные на двадцать шесть серий, стали поперек горла еще несколько лет назад. Скажем дружное «нет!» мультимедийным вселенным!









AIR GEAR

Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Хронически не везет работам талантливейшего художника Oh! Great (которого за глаза называют «королем фансервиса»). Сначала по Tenjho Tenge сняли совершенно удручающее аниме, а теперь и Air Gear попал на конвейер. Можно ли снять сериал про роллеров будущего, не потратив денег на анимацию, а только двигая статичные фигурки персонажей по рисованному асфальту? Ответ на этот вопрос вы узнаете, посмотрев опенинг на нашем диске.

GAKUEN HEAVEN

Наш рейтинг: ★★☆☆☆
Тоска зеленая

«Сериал про красивых мальчиков из элитной школы, созданный по мотивам компьютерной игры» – это приговор. В девятистах девяноста девяти случаях из тысячи смотреть их решительно невозможно. Исключение из правила в этом сезоне уже есть (ищите на наших страницах!), так что Gakuen Heaven ничего не оставалось, кроме как попасть в компанию прочей зеленой тоски.

GUN MUSASHI

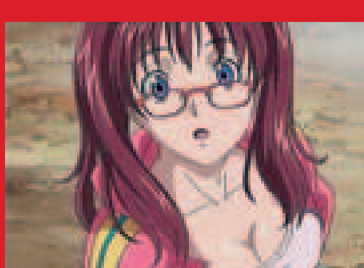
Наш рейтинг: ★☆☆☆☆
Сплошное унижение

«Новая манга художника Monkey Punch – на голубом экране! Создатель благородного вора Люпена Третьего возвращается с триумфом», – так мы хотели написать про самурайское аниме Gun Musashi. Но та катастрофа, в которую превратилось это аниме, не вписывается ни в какие рамки. Если бы всех сотрудников «Страны Игр», включая системных администраторов и уборщиц, завтра посадили рисовать аниме, у нас получилось бы лучше.

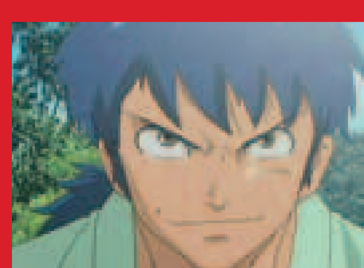
HIGURASHI NO NAKU KORO NI

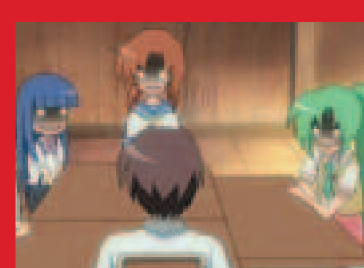
Наш рейтинг: ★★★★☆
Надо смотреть

Очень неожиданный сериал, рассказывать о котором никак не получается. Первые двадцать минут зритель пребывает в полной уверенности, что смотрит дурацкую гаремную историю про глазастых маленьких девочек, а потом в кадре появляется разделочный нож и действие мгновенно оборачивается забойным (в буквальном смысле) триллером. Контраст настолько сильный, что... Впрочем, тс-с. Рассказать, кто, что и зачем делает оным тесаком – значит испортить зрителю все удовольствие. Посмотрите сами, сделайте одолжение.









С новым учебным годом. Или, точнее, с новым японским учебным годом. В апреле в Стране восходящего солнца первоклассники идут в школу, а их старшие товарищи... они, конечно, тоже идут в школу, но не забывают коротать вечера за свежими аниме-сериалами. А уж телевизионщики рады стараться на благо мальчиков и девочек, юношей и девушек, отроков и, гм, отроковиц. В этом году японцы пошли на рекорд: одновременно стартовало больше полусотни аниме. Мы посмотрели первые серии каждого из них, и готовы рассказать о самых интересных. Не просто рассказать, но еще и показать – смотрите на DVD к этому номеру журнала опенинги всех упомянутых здесь сериалов!

JUUOUSEI

Наш рейтинг: ★★★★☆
Надо смотреть

Серьезная, взрослая научно-фантастическая вариация на тему «Повелителя мух» Уильяма Голдинга. Два брата-близнеца оказываются выброшенными на далекую планетку, где одичавшие изгои живут по законам джунглей. Способ выбраться из кошмара только один – покорить всех прочих жителей. Смогут ли братья сохранить дружбу? Кому достанется титул Juuou – «Царя зверей»? Сколько героев доживет до финала? Наконец, почему они вообще здесь оказались? Хорошая фантастика оставляет самые важные ответы на последние серии.



NANA

Наш рейтинг: ★★★★☆
Надо смотреть

Nana, манга – издается шесть лет, всего 15 томов. Nana, полнометражный фильм – прогремел в прошлом году; в настоящее время идут съемки продолжения. Nana, аниме – премьера состоялась в прошлом месяце. При этом, заметьте, сюжет во всех трех версиях одинаков: две очень разные девушки с общим именем Нана случайно встречаются в поезде и вместе проходят огонь, воду, медные трубы и трудности взросления. Девочкам сериал нравится всем поголовно, остальным стоит посмотреть хотя бы «чтобы быть в курсе». Спойлер: все заканчивается хорошо.



SAIUNKOKU MONOGATARI

Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Стоит только нарядить героиню в платье китайской придворной и окружить ее симпатичными парнями и со всех сторон начнут шикать: «это же Fushigi Yuugi»! В самом деле, очень похоже, разве что в первых эпизодах не видно никакого эпического конфликта, а герои отдаются беззаботной дворцовой жизни и легкомысленным придворным интригам. Сериал явно рассчитан на девочек в нежном возрасте. Если вы – не из их числа, будьте осторожны.



LOVE GET-CHU ~MIRACLE SEIYUU HAKUSHO~

Наш рейтинг: ★★☆☆☆
Тоска зеленая

Вся природа Love Get-Chu умещается в опенинге. Дано: один мальчик и много девочек. Ни сюжета, ни смысла не дано. Зато много красоток на любой вкус, полно дешевых шуток и «горячих» ракурсов. Тем же, кто разглядел в названии слово «сейю», сообщаем, что рисованные девочки и впрямь учатся на актрис озвучки, однако сериал от этого ничуть интереснее не становится.



OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB

Наш рейтинг: ★★★★★
Высший класс!

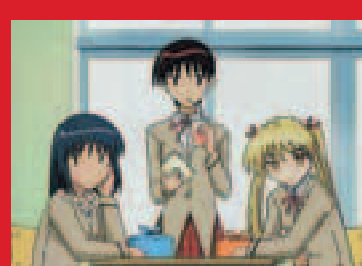
Как «Юная революционерка Утена», только весело и про мальчиков – так проще всего описать Ouran High School Host Club. Характеристика не совсем верная: здесь меньше мистики и пафоса, зато куда больше улыбок, шуток и веселья. Редчайший случай! Ouran High School Host Club – сериал про симпатичных мальчиков, который одинаково нравится представителям обоих полов. Не ищите здесь глубокого смысла или высшей цели, но того заряда доброты и счастья, который дарит одна серия Ouran High School Host Club, хватит на сотню эпизодов Love Get-Chu.



SCHOOL RUMBLE 2

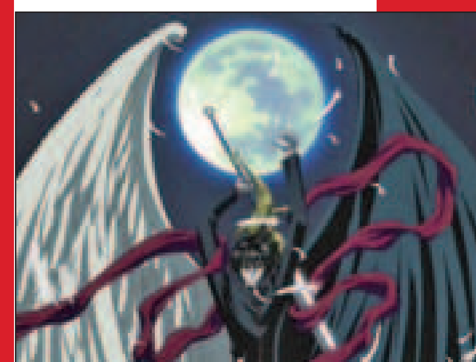
Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Аниме про школу и девочек. На этом можно было бы смело поставить точку. Душевные метания героев первого сезона School Rumble продолжаются с новой силой, соперничество между классами достигает апогея, сюжет по-прежнему топчется на месте. Словом, все как раньше. Если вы досмотрели School Rumble до конца (что маловероятно) и вам понравилось (тоже сомнительно), смело беритесь за второй сезон.

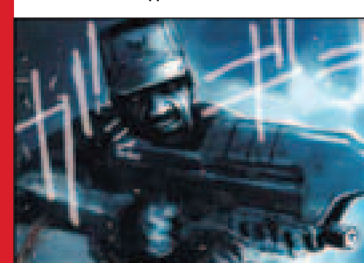


Super ShortNews Turbo EX Edition

Казалось, совсем недавно поклонники аниме заламывали руки и вопрошали, почему же никто не распространяет у нас аниме? А теперь издатели плодятся, как грибы после дождя: на днях было объявлено о создании компании Mega-Anime (http://www.mega-anime.ru), которая тихой сапой лицензировала для издания в России Tenjho Tenge, Heat Guy J, Maria-sama ga miteru, GUNxSWORD, Basilisk, Trinity Blood, Bakuretsu Tenshi и телесериальный X по одноименной манге CLAMP. Когда? «Скоро». Где? «Во всех крупнейших видеомагазинах». Следим за развитием событий и печатаем картинки из X.



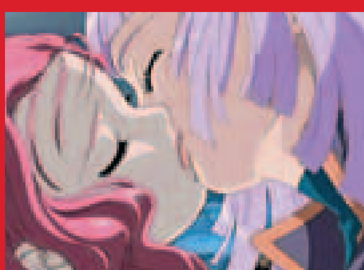
Короткой строкой: известный мангака Цутому Нихей, автор Blame и Noise, приложил руку к официальной графической новелле по мотивам видеоигры Halo. 128-страничная антология Halo Graphic Novel составлена из не связанных между собой историй от разных авторов. Работа господина Нихея выглядит вот так.



Издатели журнала Shonen Jump, видимо, очень довольны продажами Jump Superstars для Nintendo DS. В конце июля на свет появится идейное продолжение игры – Battle Stadium D.O.N. для PlayStation 2 и GameCube. В этом трехмерном файтинге соберутся герои Naruto, One Piece, Dragonball Z и, возможно, других популярных комиксов журнала. Следите за анонсами на геймерских страницах «СИ». Появятся скриншоты – сообщим.

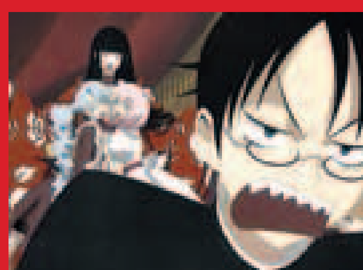
SIMOUN
Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Не аниме, а апофеоз дурного вкуса. Создатели взяли за основу сериалы в духе «среди баб один прораб» (Sakura Taisen или Lime-iro Senkitan), убрали прораба и заставили девчонок целоваться друг с другом. Но самое удивительное – это местные самолеты, которые работают на... (барабанная дробь!) лесбийской энергии! Видимо, ничего более пошлого авторы придумать не смогли. Есть в Simoun и симпатичный дизайн, и броское визуальное оформление, и первоклассная 3D-анимация, но за уши притянутый якобы драматичный сюжет и общая атмосфера не позволяют относиться к сериалу серьезно. Впрочем, «поклонники жанра» будут в восторге.



XXXHOLIC
Наш рейтинг: ★★★★☆
Надо смотреть

С апреля на японских телеканалах будут демонстрироваться сразу два сериала, основанных на манге от CLAMP: это второй сезон Tsubasa Chronicle и XXXHOLiC – история школьника с необычными психическими талантами. Впрочем, редкий дар доставляет своему владельцу одни неприятности, и наш герой соглашается подработать в «заведении» ясновидящей, которая обещает защитить его от духов. Кто бы мог подумать, что в этом неприметном домике происходят настоящие чудеса? Вот, например, уши Чии из «Чобитов» превратились в XXXHOLiC в рации. Попахивает расчлененкой, знаете ли.



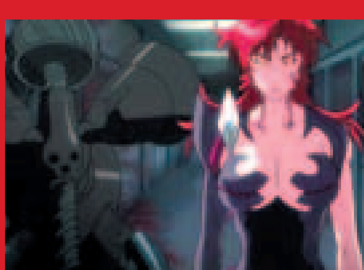
SUZUMIYA HARUHI NO YUUTSU
Наш рейтинг: ★★★★★
Высший класс!

Лучший дебют! Школьный сериал, который, как говорится, «выстрелил». То ли благодаря издевательской первой серии, то ли из-за невиданной, плавной, тридцатикадровой анимации в эндинге, то ли из-за необычного повествования от первого лица. Факт остается фактом: задиристая Харухи Судзумия стала символом этого сезона. Suzumiya Haruhi no Yuutsu – лучший пример небанального сериала про старшеклассников, который не отпускает ни на секунду: в жизни не угадаешь, какую штуку отколют герои в следующей сцене.



WITCHBLADE
Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Аниме в стиле «фигня против монстров»; история немолодой матери, на которую во сне набросилась Черная рука (это не шутка). Теперь за женщиной охотятся ожившие металлопрокатные станки (тоже не шутка), для оборения которых она превращается в (крылатую? чешуйчатую?) супергероиню. Нарисовано очень мило, сюжет – незатертый, дизайн персонажей – современный и любопытный... Но металлопрокатные станки – это перебор!



THE THIRD ~AOI HITOMI NO SHOUJO~
Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Фантастика про девочку и ее механического друга (танк). Вместе они спасают от гигантских пауков меланхоличного парнишку, который, судя по всему, еще сыграет в сюжете далеко не последнюю роль. Все происходящее очень похоже на Black Lagoon, только посмешнее, посмазливее и в недалеком будущем. Не попадает в категорию «тоска зеленая» благодаря серьезной анимации и симпатичным дизайнам.



UTAWARERUMONO
Наш рейтинг: ★★★☆☆
Для поклонников жанра

Посмотрев опенинг Utawarerumono, вы можете подумать, что перед вами эдакий фэнтезийный аналог Romance of the Three Kingdoms (не игры, а аниме). Не впадайте в заблуждение! На самом деле это довольно нудная история про потерявшего память парня и девочек с собачьими ушками. В первых сериях нет и намека на зрелищные битвы из опенинга, кругом одни только ушки. Возможно, дальше будет лучше. Возможно, нет. ■



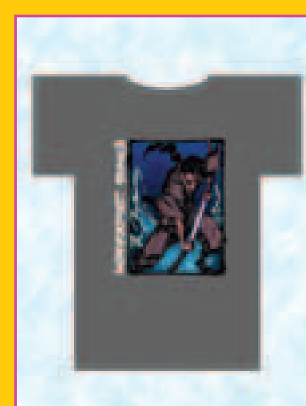
Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает сразу две футболки: по «Хеллсингу» и «Манускрипту ниндзя: Новой главе». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июня.

Вопрос:
Какие два сериала имеют между собой больше всего общего?

1. Gakuen Heaven и Gintama
2. XXXHOLiC и Ohran High School Host Club
3. Love Getchu и Ah! Megami-sama

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Коллекционный бокс с первым диском аниме «7 самураев» получает Константин Борисов из Санкт-Петербурга. Актриса Роми Пак озвучивала Эдварда Элрика в Fullmetal Alchemist.

Super Short News Turbo EX Edition



▶ Корпорация Nikkei опубликовала ежегодный список ведущих брендов на потребительском рынке. На первом месте – прекрасно известная нам Studio Ghibli, достигшая своего успеха, в первую очередь, благодаря творчеству оскароносца Хаяо Миядзаки. Остальные места в первой пятерке достались Panasonic, сети супермаркетов 7-Eleven и автомобильным гигантам Toyota и Honda. Что характерно, никакая другая анимационная компания не попала в пятьдесят лучших, а Disney занял скромную 12-ю строчку.

▶ И напоследок – веселые картинки. Слева вы видите фотографии героев «живого» сериала Chibi Maruko-chan и изображения их прототипов из одноименного аниме. Найдите десять отличий.

Крестовый поход Хроно. Диск 1

■ **Режиссер:** Ю Ко, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Россия**

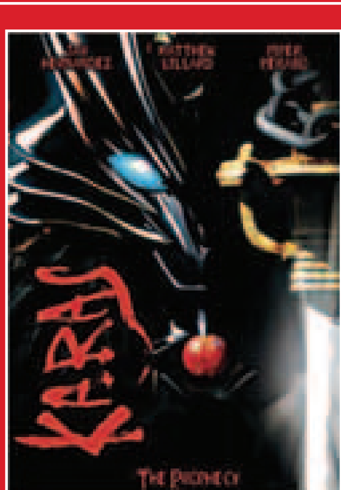


Двадцатые годы прошлого века, США, Нью-Йорк. Страна на пороге великой экономической депрессии, и богачи-миллионщики от скуки развлекаются… призывом чудовищ. Им противостоит Магдаленский орден и его оперативники: сестра Розетта Кристофер и ее ручной демон Хроно. Похождения наших героев очень напоминают «Хеллсинг»… только для девочек – без насилия и крови, с яркими костюмчиками и веселыми шуточками. И еще одно важное замечание: американское название сериала – Chrono Crusade, однако это аниме не имеет никакого отношения к видеоиграм от Square Enix. Аниматоры опасались судебного иска со стороны разработчиков, и поэтому в Японии из названия сериала пропала одна буква «о»: на островах это аниме известно как Chrno Crusade.



Karas – The Prophecy

■ **Режиссер:** Кейити Сато, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: США**



В прошлом году студии Tatsunko Productions исполнилось сорок лет. В честь праздника компания решила забабахать что-нибудь этакое, юбилейное. Karas должен был стать вершиной достижений авторов «Гонщика Спиди»... Но, выражаясь словами незабвенного Виктора Черномырдина, «хотели как лучше, а получилось как всегда». Вбухав бешеные капиталы в производство трехмерной графики и дорогущую 2D-анимацию, создатели забыли о том, что деньгами измерить нельзя: о сюжете, связном повествовании, персонажах, грамотной режиссуре. Смотреть эту жестокую мистическую нудятину о потусторонних защитниках Токио – все равно что идти в кинотеатр на «Ночной Дозор», не прочитав книгу. Вроде красиво, эпично, задорого, но не понятно ничегошеньки.

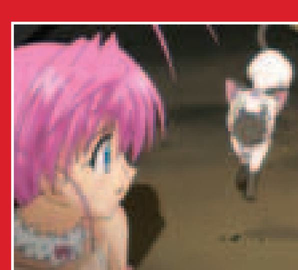


Papillon Rose – New Season. Volume 1

■ **Режиссер:** Ясухиро Мацумура, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**



Если героини «Сейлормун» называли себя «воинами любви и справедливости», то девушки из Papillon Rose – рыцари трусов и бюстгальтеров. «Новый сезон» Papillon Rose – это продолжение кустарной OVA под названием Lingerie Senshi Papillon Rose, пошлейшей, но удивительно смешной пародии на «Сейлормун». Сегодняшний телесериал, однако, больше не пытается пародировать знаменитую историю про девочек в матросках. В «Новом сезоне» на Акихабару высаживаются монстры, жаждущие разрушить магазины с драгоценными подержанными фигурками стюардесс и служанок! Только храбрые лейтенанты нижнего белья могут дать отпор пришельцам. Смотреть на этот дурдом довольно сложно, но при желании можно, а настоящие отаку узнают в героях мужеского пола если не себя, то парочку знакомых – точно.



Уже давным-давно все яркие персонажи компьютерных игр обзавелись своими реальными воплощениями. На каждую крупную выставку, вроде E3 или Tokyo Game Show, издательства привозят актеров, переодетых в Соника и Марио, Солида Снейка и Сэма Фишера. Особняком стоят героини-девушки. Одна удачная модель Джил Валентайн из Resident Evil может привлечь к стенду издательства Capcom больше внимания, чем демо-версия иной новой игры. Зачастую девушек нанимают временно – для конкретной выставки. Но некоторые издательства заключают с моделями длительные контракты и используют их образ на протяжении всей рекламной кампании. И тогда у очередной виртуальной героини появляется реальный аналог, который можно потрогать руками и сфотографировать. В этом номере мы решили проследить за историей «живых» Лар Крофт и продемонстрировать их прелести нашим дорогим читателям.

ЛАРА КРОФТ

собственной персоной

ПРЕКРАСНАЯ ГРОБОКОПАТЕЛЬНИЦА

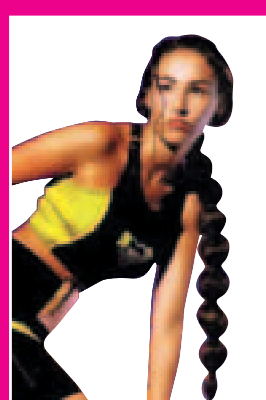
Кто сегодня не знаком с Ларой Крофт? С этим памятником бюсту, талии и тазобедренной области (96-56-86) в полный рост? С вечноживой вершительницей правосудия, умудряющейся оставаться положительной героиней, занимаясь самым что ни на есть незаконным вскрытием гробниц? Героиню Tomb Raider знают все геймеры от мала до велика

Лару легко спутать с реальной девушкой. У нее есть правдоподобные биография и родословная, настоящий адрес в Англии и дата рождения. Вы знаете, что ей всегда 29 лет, хотя должно быть уже 38? Лара – дочь графа Ричарда Крофт и Амелии Крофт. Родилась в Лондоне 14 февраля 1968 года, ныне – графиня Аббингдон. Мать убили, когда Ларе было всего девять, отец умер до совершеннолетия мисс Крофт, поэтому девочка и выросла такой самостоятельной. У Лары карие глаза и каштановые волосы, рост – 173 сантиметра. Известно, что Лара – литератор и археолог. Любимые фильмы: Deliverance Aguirre и Wrath of God; она не прочь поиграть в Quake; слушает классику, также увлекается группами U2 и Nine Inch Nails; перепробовала блюда практически всех кухонь на земле, но дома ест в основном бобы с тостами. Так изначально значилось в «официальных документах», опубликованных на сайтах www.tombraider.com, www.tombnews.com и www.tombraiderchronicles.com. Правда, на сегодняшний день точная дата рождения, как и некоторые другие данные, стерты с официального сайта игры в связи с редизайном героини. В самом деле, 38-летней Ларе уже пора начать скрывать свой возраст.

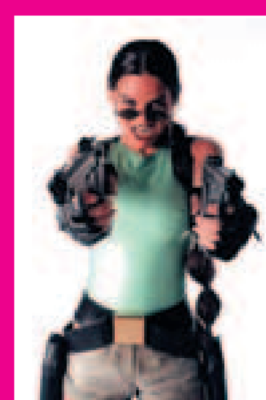
Лара Крофт стала первым компьютерным персонажем, попавшим на обложку журнала The Face, заодно успев «засветиться» на первых страницах Time и Newsweek. Ей посвящали комиксы и тысячи фансайтов. Персонаж стал узнаваем далеко за пределами мира видеоигр. Например, в недавнем фильме «Мальчик на троих» (Grandma' s Boy) главный герой мастурбирует на пластиковую модель некоей «Лары», в которой зрители безошибочно узнают мисс Крофт. Собственно игры сериала Tomb Raider выходили на PC, Mac, PlayStation, PlayStation 2, PSP, Xbox, Xbox 360, Sega Saturn, Dreamcast, N-Gage, Pocket PC, Game Boy Advance и даже Game Boy Color.

Первая по-настоящему узнаваемая героиня игр жанра трехмерных боевиков и просто мечта целевой аудитории «юношей от 13 до 20», кто она на самом деле – в мире виртуальном и в реальном? Одна ли это женщина или каждый раз геймеров ждет новая Лара? Существует ли у нее прообраз? На эти вопросы мы и ответим. Повод есть, ведь сериалу Tomb Raider в этом году исполняется десять лет. И, в преддверие юбилея, который грянет в ноябре, хотелось бы «оглянуться назад и увидеть теплый, нежный взгляд» героини сексуальных фантазий целого поколения геймеров.









Имя:	Рона Митра	Ванесса Дэмуа	Нэлл МакЭндрю	Лара Вэллер
В роли мисс Крофт:	1997-1998	1998	1998-1999	1999-2000
Дата рождения:	8 сентября 1976 года	5 апреля 1973 года	6 ноября 1973 года	6 апреля 1975 года
Место рождения:	Пэддингтон, Англия	Монреаль, Франция	Лидс, Англия	Голландия
Цвет глаз:	карие	черные	зеленые	карие
Цвет волос:	темно-русые	каштановые	блондинка	темно-русые
Рост:	173 см	170 см	175 см	173 см
Фигура:	86-61-91	90-58-90	91-63-92	88-61-89
Грудь:	4-й размер	4-й размер	4-й размер	3-й размер
Род занятий:	актриса и модель	актриса и модель	модель	модель
Любимый тип мужчин:	в начале 2005 года была замечена в компании Карла Хагмаера (Carl Hagmier), владельца Nett Solutions.	попробуйте последить за ее мужем, актером Филиппом Лелучи (Philippe Lellouche)	Пол Хардкастл (Paul Hardcastle). Она даже умудрилась выйти за него замуж дважды, не разводясь.	феминистка, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Автор:
Николай «Aniks» Лавров
aniks.pdnk@gmail.com



РОДИТЬСЯ ДВАДЦАТИВОСЬМИЛЕТНЕЙ

Первая игра сериала Tomb Raider появилась в 1996 году. Сначала на Sega Saturn, а затем – на PC и PlayStation. Именно тогда была представлена первая официальная биография Лары Крофт. Писали ли героиню с реальной женщины? Нет. Без сомнения, фанаты (а они появились незамедлительно) найдут в скудном (по нашим временам) количестве полигонов, составлявших первую модель ее тела, черты многих актрис и моделей, нравящихся им самим. Но в интервью разных лет Core Design либо отмалчивались, либо твердо говорили «нет». Работая над этим материалом, мы еще раз связались с Eidos, и нам ответили: «Дизайнеры придумали Лару из головы». Так что тогда именно виртуальный образ служил точкой отсчета.

Однако была реальная женщина, которой волей-неволей пришлось соответствовать заданным стандартам. Это Рона Митра (Rhona Nathasma Mitra) – полуиндианка, полуирландка, отец которой, по счастливой случайности, был знаменитым пластическим хирургом. Он и увеличил грудь дочери, чтобы она смогла получить работу в качестве «живого идола» для подростков. Есть подозрение, что вопрос о победе в конкурсе на эту роль стоял предельно просто: кто первой сделает себя максимально похожей на Лару, та и станет ей.

Рона Митра прошла специальные курсы по общению с прессой, чтобы затем раздавать налево и направо интервью «от лица Лары». Появление девушки на выставках E3 и ECTS произвело фурор среди фанатов Tomb Raider. Рона даже записала сингл под названием Getting Naked. Считалось, что главная роль в фильме по мотивам игры – дело решенное, но Eidos уволила модель и начала поиски новой Лары. Никаких комментариев по этому поводу не последовало. Однако карьера Митры удалась настолько, насколько вообще может удасться карьера двадцатилетней модели, о которой до этого момента мало кто слышал. Съемки в Playboy (после увольнения из Eidos) и нескольких фильмах на вторых ролях – все же не самый плохой вариант.

Ванесса Дэмуа

«Моя мать, директор модельного агентства Beauties Of Paris, была против того, чтобы я стала моделью, но я все равно стала!» Как же! Блат видно издалека!



НА ВОЛНЕ УСПЕХА

Игроков не удовлетворила одна часть Tomb Raider. Им хотелось увидеть в новой игре более точную модель девушки, плавную анимацию движений – как можно более сексуальных, разумеется. Увы, но Лара номер два почти ничем не отличалась от первой, разве что на ее топике появился вырез, а на ботинках – шнурки. Слава Богу, хоть «кубики» на животе перестали сильно выделяться, а выражение лица охотницы за приключениями стало менее свирепым – она начала улыбаться и подмигивать. Нарисовали даже официальный арт с Ларой в купальнике. Тем временем на пост «живого божества» встала француженка Ванесса Дэмуа (Vanessa Demouy). Вздорная дочка владелицы крупного модельного агентства в Париже была старше Роны, зато больше похожа на Лару. Да нет же, не лицом, а фигурой! Впрочем, на своем посту Ванесса продержалась совсем недолго. Ушла, судя по всему, из-за того, что проиграла Анджелине Джоли в борьбе за главную роль в фильме Tomb Raider.

Люси Кларксон	Джил де Джонг	Анджелина Джоли	Карима Адебайб
2000-2002	2002-2004	только в кино	2006 и по настоящее время
6 июля 1983 года	2 февраля 1982 года	4 июня 1975 года	1985
Роттерхам, Англия	Хоогевен, Голландия	Лос-Анджелес, США	Лондон, Англия
карие	зеленые	голубые	серые
темно-русые	блондинка	каштановые	каштановые
180 см	183 см	171 см	173 см
86-62-92	86-66-97	неизвестно	неизвестно
3-й размер	3-й размер	3-й размер	3-й размер
модель	актриса и модель	актриса	модель
мужчины-модели	спортивный жизнелюб.	Брэд Питт. Хороший выбор, правда?	любимый тип мужчин: тайна, покрытая мраком.



Рона Митра

«Никогда не знала, чего от себя ожидать. Иногда мне хочется стремглав бежать абсолютно голой по полю, а порой – просто пить «Гиннес», сидя в баре». Спроси у нас, мы всегда знали, Рона! Конечно, абсолютно голой и где угодно, лишь бы в пределах видимости!

РАСЦВЕТ ЗВЕЗДЫ

С выходом Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft дама в шортиках начала откровенно заигрывать с игроком. Крутить ствол одним пальчиком, строить глазки и позволять себе крупные планы «со спины». Однако кто скажет мне – что до тех пор так и оставалось в образе Лары странного? Верно. Губы. Не знаю уж, чья буйная фантазия привела к возникновению этого недоразумения, но факт остается фактом: они были нечеловечески, нет, даже бесчеловечно огромны. Учитывая стремление художников к «некарикатурности» образа в целом – это так и остается для меня загадкой. Губы новой модели, Нелл МакЭндрю, даже выкрашенные в коричневый цвет, все равно мало были похожи на виртуальный прототип. Впрочем, в остальном красотка вполне соответствовала образу. Очень жаль, что самая натуральная зеленоглазая блондинка с четвертым размером бюста уже замужем. Здесь, кстати, обошлось без фанатизма и самоистязаний (как в случае с Роной). Нэлл лишь пришлось временно перекрасить волосы.

Фанаты к тому времени уже смирились с тем, что их любимая Лара раз в год-два непременно меняет облик. Некоторые даже сравнивают череду моделей героини со сменой актера, играющего Джеймса Бонда. И, подобно тому, как поклонники агента 007 спорят о наиболее «правильном» его варианте, каждый фанат Лары имеет свое представление о самой красивой исполнительнице роли гробокопательницы.

Лара Веллер

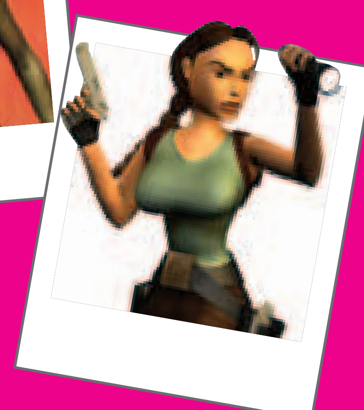
«Мне Лара Крофт казалась воплощенным противоречием. Она выглядит очень сексуально, одновременно выражая своим поведением протест против собственного внешнего вида». Много бы ты понимала, даром что Лара!













Карима Адебайб

«Большая часть – идти по стопам Анджелины Джоли и Нэлл МакЭндрю. Жизнь полна перемен, и именно о таких и мечтают все модели и актрисы». Мы искренне надеемся пообщаться с Каримой на выставке E3!

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

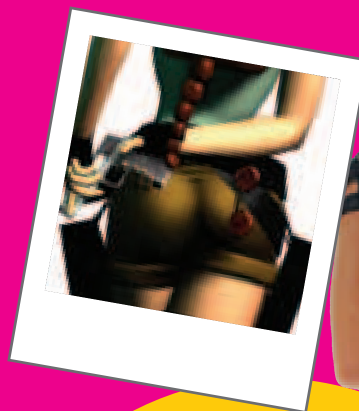
К моменту выхода The Last Revelation виртуальной Ларе впервые полностью переделали лицо. В итоге она стала похожа на человека не только на иллюстрациях, но и во время самой игры. Зато в ряды ее реальных двойников прокрался враг. Лара Веллер. По словам новой модели, ей не нравилась «цифровая» Крофт. Однако она считала, что Tomb Raider 4: The Last Revelation будет действительно последней игрой в серии, и причастность к этому образу вызовет взлет в ее карьере. К тому же, Лара Веллер была тезкой мисс Крофт и успела побывать во всех странах, которые, согласно легенде, посетила ее героиня. Возможно, именно эти совпадения и заставили продюсеров выбрать голландскую феминистку Веллер в качестве модели Лары Крофт. В итоге фотосессии Лары Веллер вышли одними из самых свирепых. И неудивительно – для костюма были подобраны соответствующие материалы: кожа и латекс. Конечно же, четвертая часть Tomb Raider не стала последней. Первой и последней стала попытка утвердить эмансипированную особу на этом посту. И поделом!

ХРОНИЧЕСКАЯ СИКВЕЛИЗАЦИЯ

«Хроники» почти ничем не дополнили образ виртуальной Лары. Если не считать пару новых костюмов, среди которых, конечно же, вечернее платье. Но и только-то.

Гораздо интереснее дела обстояли с новой моделью Лары – Люси Кларксон (Lucy Clarkson). Во-первых, она была самой молодой за историю сериала – всего шестнадцать лет. Во-вторых, она работала и работает до сих пор вместе с Вивьен Вуд, дизайнером женского белья, во многом благодаря которой Fashion TV стал для многих мужчин каналом номер один. А в-третьих, с ее карьерой в качестве Лары связано несколько забавных историй. Например, однажды, она прогуливалась ночью в костюме мисс Крофт и ее задержали полицейские, которых смутили то ли два ствола на поясе Люси, то ли шорты, больше похожие на пояс...

Кларксон уже тогда была настоящей светской львицей и вращалась в исключительно высших кругах. Даже парня она себе выбрала среди моделей. А он ее – среди развалин очередной гробницы. Кларксон рассказывает: «Он был без ума от Лары Крофт и всех этих игр. Ну, что ж – теперь у него есть собственная Лара!». У редакции «СИ» есть своя история об игровом журналисте, который мечтал о личной Рикку из Final Fantasy X, но об этом – в следующий раз.





Нелл МакЭндрю

«Моей работой было одеваться, как Лара Крофт, разъезжая по всему миру и рекламируя третью часть игры. Из всех городов, куда я попадала в качестве Лары Крофт, мне больше всего понравился Нэшвиль, штат Теннеси. Там я встретила самого Элвиса! Правда, через некоторое время там же встретила еще одного, и еще...». Кто хочет немного побыть еще одним Элвисом?









Люси Кларксон

«Однажды на съемках в Южной Африке мне сказали, чтобы я срочно похудела. Еще чего! Уже через пару часов я бросила все и уехала домой. А по приезде мне позвонили и сказали, что теперь я – новая Лара Крофт. Фантастика! Такая работа – одна из немногих, что позволяют сохранить модели грудь!» Девушки, возьмите это на заметку!

ЛУЧШАЯ В МИРЕ ЛАРА

Эдакой белой вороной среди моделей Лары можно назвать Анджелину Джоли (Angelina Jolie Voight). Правда, если подходить с позиции популярности, то в сторонке, конечно, нервно курят все остальные. А Джоли, с ее одиннадцатью татуировками, тридцатью фильмами, третьим браком (на этот раз с главным красавцем Голливуда – Бредом Питом), почти двадцатью миллионами гонораров за фильмы о Ларе – чуть ли не главная звезда вселенной Tomb Raider. Ведь о Ларе-Джоли знают даже те, кто в Tomb Raider никогда не играл.

Единственное «но» – она почти никак не повлияла на виртуальный образ Крофт, да и к конкретным играм прямого отношения не имела. Однако Джоли успела сняться в клипе U2 – Elevation, слегка подкорректировав тем самым «досье» Лары: группа U2 прописалась в нем в качестве одной из любимейших, как и NIN, успевшие отметиться все в том же саундтреке...

Кстати, Анджелина, в отличие от некоторых «сестер по образу», обошлась без операций по увеличению бюста – при съемках его «разогнали» с помощью специального лифчика с «увеличительными» подкладками. Зато у нее губы вполне соответствуют образу Лары! Мы подозреваем, что именно поэтому ее и взяли на роль гробокопательницы.



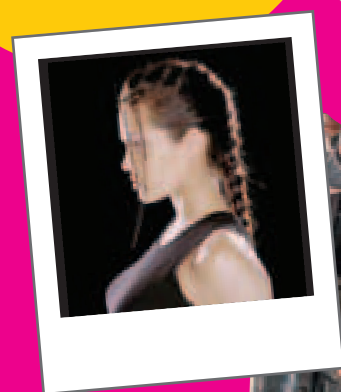
ГОТИЧНЫЙ ПРОВАЛ

Возможно, июль – не лучший месяц для водолеев. Простите за невольный каламбур, но именно The Angel of Darkness едва не загнала Tomb Raider в самый настоящий гроб. Попытка ввести «новые, доселе невиданные фишки» в игру была не лучшей идеей. Однако даже это не помешало шестой виртуальной Ларе Крофт стать одной из самых симпатичных и стильных в целом сериале. Фанаты с любовью вспоминают и о модели Джил де Джонг, подарившей им новый облик живой Лары.

Виртуальный образ стал завершенным. Ведь к тому моменту технологии уже позволяли окончательно перейти от схематичных намеков на груди и ягодицы к правдоподобным попыткам создать виртуальную женщину нашей мечты. Новые пропорции и овал лица, волосы, джинсовый костюм, стильные очки и красивая кобура. Но разве передашь обаяние нового образа словами?

Можно сказать, что вторая попытка найти прообраз Лары в Нидерландах увенчалась успехом. Сам Джереми Хиз-Смит, исполнительный директор Core Design, был без ума от «лица» L'Oreal, вошедшего в приемную устраиваться на новую работу. Она была самой высокой из всех, кто когда-либо исполнял роль Лары, самой романтичной и популярной. Кстати, она до сих пор не замужем.





Анджелина Джоли

«Мне необходимо больше секса, ясно? Я хочу успеть попробовать все, прежде чем умру!» Мы с тобой полностью согласны, Анджелина!

Джил де Джонг

«Идеальный мужчина должен любить жизнь, быть спортивным, не бояться говорить о чувствах, а в глазах у него такой блеск, что когда смотришь туда – ощущаешь себя маленькой влюбленной девочкой!» Черт, Джил, так это же вылитый я!





ЗОЛУШКА НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Сейчас в роли мисс Крофт – Карима Адебайб. Молодая девушка, буквально выдернутая продюсерами игры из ее обычной жизни. Она работала помощником продавца в магазине одежды TopShop. Ее причесали, одели и обучили всему тому, что должна знать Лара, от этикета до стрельбы из автоматического оружия. Девушка на редкость скромна. В открытых источниках нет даже даты ее рождения, только год (1985) и знак зодиака (Карима – Лев).

Любопытно, что виртуальный образ оказался симпатичней модели, а идея сделать виртуальную Лару «ближе к народу», несколько «очеловечив» параметры ее фигуры, незамедлительно дала плоды. По моему скромному мнению – виртуальный образ Лары в Tomb Raider: Legend один из самых красивых. И это нельзя просто списать на технологии. Что же касается самой Каримы, она вне себя от счастья.

ТАКАЯ РАЗНАЯ ЛАРА...

Что же получается? Лара есть, но нет никакой конкретной, единственной Лары, кроме самой последней. Она все еще ищет себя? Конечно. Только не она лично, а разработчики и маркетологи. Размер бюста, траектория покачивания бедер, внешность – все это предмет исследований. Ведь что понравится игрокам, то и принесет больше денег. В моде «естественная красота»? Уменьшить там, перекроить здесь, и готово. Игрок хочет «постельных сцен» или «Лару на пляже»? Конечно, если это не слишком повысит ограничение по возрасту.

Виртуальная Лара просто обязана быть индикатором чаяний поколения. А ее живое воплощение – соответствовать, по возможности, заэкранному идеалу. Это естественно. Но какой же будет следующая героиня Tomb Raider? Аудитория компьютерных и видеоигр взрослеет, и меняются ее вкусы. Руководство Eidos уже однажды попыталось сделать Tomb Raider «серьезной» игрой (Tomb Raider: The Angel of Darkness), и мы не застрахованы от второго такого эксперимента. Конечно, никто не говорит о том, что еще через десяток лет Лара превратится в толстую работницу фастфуда в домашнем халате. Однако, вполне возможно, что те, кто помнит первую часть этой эпической саги, узнают ее с большим-большим трудом.

Но, как бы там ни было – с юбилеем, Лара! Мы все тебя любим! ■



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
adidas
"ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР"!
СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ
ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ $135 МИЛЛИОНОВ
на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru. Игра стартует с первым туром чемпионата российской премьер-лиги и финиширует матчами 30-го тура. Твоя команда должна состоять из 11 основных игроков, 4-х запасных и главного тренера. Количество замен в команде не ограничено. Стоимость команды на весь сезон - $4,99.
Подробности на сайте
www.total-football.ru
Играть можно с мобильного телефона на wap.total-football.ru
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07
ПРИЗЫ
По итогам месяца (май, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь) приз получает лучшая команда данного периода. Также поощряется лучшая команда по итогам каждого тура чемпионата российской премьер-лиги. Даже не очень удачный старт не лишает вас шансов на успех!
С 15 мая стартует Футбольный менеджер посвященный Чемпионату мира 2006
BECKHAM+10
adidas.com/football

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Павел Баранчук за правдивый рассказ о геймерах с точки зрения продавца.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас помочь вам достать тот или иной игровой раритет в таком-то городе. Редакция «СИ» находится в столице, и мы, увы, не сможем подсказать, где лучше покупать диски в других городах. Спросите местных жителей, им виднее.

ПИСЬМО НОМЕРА



ПАВЕЛ БАРАНЧУК, КРАСНОЯРСКИЙ КРАЙ, Г. ТАЛНАХ

Начну как все. Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»! Пишу вам в первый раз, уж больно зацепила меня одна тема. Речь идет о письме Сергея Ульхова в 198 номере журнала, где была поднята тема «деревянности» продавцов и продавщиц видеоигр. Согласен, что продавцами должны работать просвещенные в игровой индустрии люди или геймеры, но тут возникает несколько проблем. Во-первых, таких людей сейчас днем с огнем не сыскать, во-вторых, геймеры при такой работе рискуют заработать нервно-психическое расстройство, а то и того хуже. Объясню почему. Я работаю продавцом два с половиной года. В начале занимался аудио и видео, продавал музыку, фильмы, DVD, затем устроился в игровой отдел, где и работаю сейчас. Сам я геймер с детства: начинал со Spectrum, продолжал на Dendy, Sega Mega Drive, PS one. Сейчас у меня компьютер, PlayStation 2 и GameCube. Игры я беру только лицензионные, вне зависимости от их стоимости. Что не могу найти, заказываю в GamePost. Я постоянно слежу за новостями, за выходом игр и устройств, но мои познания, как ни странно, часто только мешают, а не помогают в работе. Все это оттого, что 95% покупателей такие же «деревянные», что и продавцы, о которых писал Сергей. Зато каждый мнит, что знает больше других. Они ходят, спрашивают еще не вышедшие игры и доказывают тебе, что уже месяц в них играют (NFS Most Wanted 2, Tekken 5 на PC, Call of Duty 3, Far Cry 2). Ну да, а в воронежских кинозалах третий эпизод «Звездных войн» показывали еще летом 2003 года. Лишь единицы знают «начинку» своего компьютера. Поэтому когда я спрашиваю о компьютере и слышу в ответ что-нибудь вроде «Pentium 4» (встречный вопрос – а какой именно? – вводит покупателя в ступор), «не знаю» или «самый мощный»… ну что тут скажешь. Одна женщина, минуту подумав, выдала «Samsung жидкокристаллический». Они не следят за сериалами, им все равно, сколько лет той или иной игре. Пример: недавняя NFS. Вот лишь неполный список ее народных названий: NFS 6, NFS 4, NFS

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru **||** **101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

БОЛЬШИЕ РАЗБОРКИ

Прочитал обзор Lada Racing Club и был в шоке. Как мог такой авторитетный и, казалось бы, неподкупный журнал, как «Страна Игр», опубликовать такое? Как могла «Страна» пожертвовать своей репутацией? Насколько будут разочарованы читатели, которые после прочтения этой статьи побежали в магазин за LRC? Смотрим плюсы:
1) «тщательно воссозданный кусочек Москвы» – это может быть, но я не сильно знаком с Москвой. К тому же этот плюс смогут оценить только те, кто там был, а для остальных это вроде и не плюс;
2) «десятки отечественных автомобилей, хорошие модели машин и проработанный вид из кабины для каждой» – а теперь посчитайте виды машин, на которых можно ездить и виды их кабин! Пять штук (разница между «восьмеркой» и «девяткой» меньше, чем между «девяткой» с обвесом и без обвеса). Я понимаю, ограничение по разнообразию – один только «Автоваз», но добавили бы тогда, что ли, «Ниву», «Калину», «Надежду». Сравните модели LRC с моделями из игры, набравшей 7 баллов в этом же журнале (Crashday, например) и почувствуйте разницу. Смотрим минусы:
1) «неотлаженный движок» – это мягко сказано. Я прошел игру за три часа, из них один ушел на загрузки после многочисленных зависаний. Во врезке расхваливают программистов, за семь месяцев сделавших невозможное – перенесших игру на новый движок и доделавших ее. Согласен, но они то ли забыли, то ли не успели отправить игру на бета-тестирование. А чего стоят постоянные удары о воздух при попытке срезать угол? А как вам возможность проехать всю гонку, включив задний вид (все машины спереди тогда исчезают)?

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Когда выйдет европейская версия MGS3: Subsistence?

Konami задерживает европейский релиз игры. Официальных объявлений мы пока не слышали, но все представители всех европейских магазинов видеоигр в один голос утверждают, что расширенная и улучшенная версия Metal Gear Solid 3 появится в продаже в сентябре этого года.

? Не планирует ли Gameland выпускать аниме-журнал?

Планы-то у нас есть давно, но вот когда они осуществятся, пока сказать сложно. Генеральный директор компании Д. Агарунов заявил, что во второй половине года мы действительно будем проводить масштабное исследование рынка. И если наберется 500-тысячная потенциальная аудитория (не путать с тиражом) аниме-издание будет тут же запущено.

? Какие хорошие JRPG есть на PC кроме Final Fantasy?

Grandia II и Breath of Fire IV из последних. Есть несколько псевдо-JRPG, вроде Septerra Core, и портов консольных RPG с Xbox, но это неинтересно. Проще всего взять эмулятор PS one (например, ePSXe) и пачку лучших JRPG для этой консоли. Они великолепно работают на PC, и их много! Можно хоть два-три года играть без перерыва! Врен так и делал, если интересно.

Замечаю, что некоторые читатели взяли моду присылать сразу по несколько голосов в SMS-битву. Э нет, ребята, так дело не пойдет. У нас есть некоторые секретные способы, с помощью которых мы узнаем SMS одного автора, и дублирующие сообщения немедленно удаляются. Поэтому будьте добры, не тратьте зря свои деньги и наше время. Один человек – один голос. Мы же, в свою очередь, начинаем печатать точные результаты SMS-битвы. Оставайтесь с нами, пишите письма... и SMS – тоже.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ СОНИН**

Underground 3, NFS Wanted… Не скажу, чтобы я сам был большим фанатом игры, но мне до глубины души обидно, что серия, которой десять лет, заинтересовала людей только после «попсовых» Underground. И теперь все думают, что Most Wanted – это третья, а не девятая игра в сериале. Обидно до слез. На днях играл в Shenmue 2 на Dreamcast, и пара двадцатилетних пацанов на полном серьезе спорили, Quake 4 это или нет. Как тут не тронуться умом геймеру, который любит и ценит игры? С приставками безнадега: все берут дешевые пиратские игры по двести рублей с кривыми русскими переводами и радуются. А потом еще приходят ругаться, если где зависает. С компьютерами вообще труба. Слова «DirectX», «новые драйверы», «OpenGL», «Direct3D» вызывают ужас в глазах покупателей. Все хотят, чтобы «вставил и заработало», а следить за обновлениями софта и железа – это не для них. Каждый второй не в состоянии справиться даже с Daemon Tools, но все равно берет мерзкий пиратский диск с ней вместо нормального подорожe (особенно это видно на примере той же Most Wanted при ценах в 200 и 800 рублей за диск соответственно). Люди вообще берут то, что дешевле. Лицензию покупают лишь единицы. Когда уже люди нашей страны созреют и поймут, что за качество надо платить? Разве никому не охота отплатить разработчикам за то удовольствие, которое вы получите от игры, пусть и за 2000 рублей? Ведь это повышает вероятность того, что игра окупится и выйдет продолжение, которое захватит вас еще сильнее. Вы вряд ли опубликуете мое письмо из-за его размера (бездоказательное утверждение. – *Прим. ред.*), но зато, прочитав его, поймете, как тяжело геймерам сталкиваться с безграмотностью «казуалов». И «дядьки» в ларьках будут до тех пор, пока покупатели не перестанут быть такими же.

ВРЕН // Что любопытно, подкованные геймеры если и берут пиратские версии, то нормальные – полные копии оригинальных английских. Вот только в наши дни это достаточно сложно, потому что везде лежат поганые русифицированные. И подкованных геймеров, конечно, мало. Помню, при мне покупатели в магазине Resident Evil: Gun Survivor называли «четвертой частью», а Code: Veronica – «пятой». Хотел бы я посмотреть на их лица, когда вышел Resident Evil 4. А еще мне с пеной у рта доказывали, что играли в Final Fantasy X на PC. Врали, понятное дело, но зачем? А один мой знакомый геймер покупает игры на PC пачками, и половину потом выкидывает, потому что «не заработали». Оказалось, что он не мог правильно установить кряк и счел игры «кривыми».

M.V.Разумкин // Достойный ответ! Большое спасибо за такое послание, Павел. Мне также посчастливилось побывать за прилавком игрового магазина, и фраза «дайте мне хорошую игру» успела набить оскомину. Другое дело, что клиент всегда прав, поэтому любой покупатель имеет право быть «деревянным», а вот продавец – нет. Так что прямой связи между «дядьками в ларьках» и подкованностью потребителей нет. Скорее, это следствие «бизнеса по-русски» – главное продать, а уж что и как – дело десятое. Но за державу все равно обидно...

2) «непродуманные меню, игрушечность города, полное отсутствие интерактивности и каких-либо характеристик у автомобилей» – комментарии излишни.
Неужели Юрий Левандовский так увлекся гонораром, что не заметил отсутствие какого-либо сюжета, искусственного интеллекта, стимула делать тюнинг автомобилей и вообще проходить эту игру? Часто упоминаемая в обзорах «Replayability» в этой игре равна нулю. После прохождения – ни одного бонуса. Хотя бы титры нарисовали, что ли. Также отсутствуют обещанные в брошюре «дрифтинг», возможность погонять на машинах ДПС, выполняя особые миссии по поимке нелегальных гонщиков, а также умопомрачительная девушка с обложки (кроме той самой обложки да вступительного ролика я ее больше нигде не видел). Что касается собственно геймплея, то ничего сложного или нового разработчики выдумывать не стали. Правильно, зачем вообще нужен геймплей, когда на обложке – мисс Московия. Разработчики сделали мощную систему заработка денег и тюнинга автомобиля, которые при таком тупом искусственном интеллекте и не нужны никому. Ведь не составляет никакой сложности обогнать всех чуть ли не на круг, ничего не покупая. Мне запомнилась одна гонка с чекпойнтами, в которой все оппоненты сразу едут в тоннель, думая, что так короче... и остаются там ждать следующей весны, поскольку чекпойнт располагался «этажом выше». И сколько я не переигрывал этот заезд, другого результата от них добить-

А создатели игр читают обзоры?

Читают. Более того, многие разработчики прислушиваются к журналистской (и геймерской) критике и учатся на своих ошибках. За примерами далеко ходить не надо – сотрудники Radical Entertainment переделали движок Scarface, потому что пресса охаяла версию, показанную на прошлогодней E3. Внимательно читали обзоры своей игры и создатели Lada Racing Club.

Чем отличается режим видео interlaced от режима progressive scan?

В первом варианте все 576 строк экрана делятся на два и выводятся поочередно, 25 раз в секунду (PAL). То есть, картинка как бы состоит из двух полукадров. Во втором – все строки выводятся сразу 50 раз в секунду. В результате progressive scan выдает более четкое и плавное изображение. Кстати, именно с interlaced video связана сложность съемки качественных скринов с консолей.

Можно ли простому смертному попасть на E3?

Вообще говоря, E3 – закрытая выставка только для представителей индустрии и специализированной прессы. И кроме того, на E3 вообще не пускают никого младше восемнадцати лет, будь он хоть президентом Electronic Arts.

КОНКУРС «БРОНЕБОЙНЫЙ»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу weapon@gameland.ru до 15 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Бронебойный конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес. УДАЧИ!

НА КОНУ

Лицензионные диски с игрой. Футболки и кружки с символикой.



1. Согласно традиции, калибр измеряется количеством круглых пуль, которые можно изготовить из...
а) одного английского фунта;
б) одного двухдюймового гвоздя;
в) одной лошадиной подковы.

2. На гербе какой страны изображен автомат Калашникова?
а) Мозамбик;
б) Буркина-Фасо;
в) Гватемала.

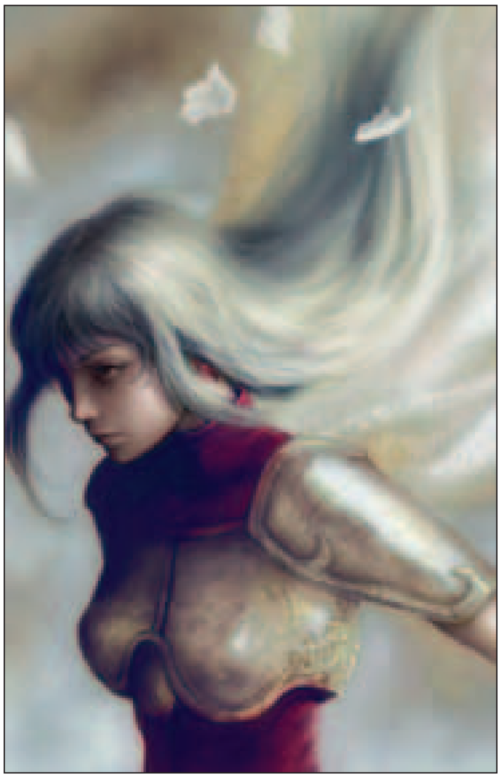
3. «Бог создал людей, а ... сделал их равными». Дополните фразу.
а) Маузер;
б) Кольт;
в) Вальтер.

4. Что такое УБТ?
а) граната;
б) бронежилет;
в) пулемет.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ ELECTRONIC ARTS

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ся не получилось. ДПС тоже тупо долбит тебя всю дорогу, иногда пытается подрезать, только почему-то не перед вашей машиной, а за ней. «Технология HDR, которая создает эффект слепящего солнца и вообще делает освещение правдоподобным, не имеет аналогов в игровой индустрии». Я думал, что такое определение можно дать тесту Canyon Flight из 3DMark 06. Ан нет, надо, чтоб было пол-экрана белым и ничего не видно, – тогда это HDR, ну конечно.
Так за что игра получает 7.5 баллов? За грамотно проведенный PR (частью которого является и обзор в «Стране Игр»), чему свидетельствует врезка «Немного про ажиотаж». Да я и сам за несколько месяцев до выхода игры наблюдал в магазинах табличку «Lada Racing Club в продаже нет». Я не поленился поднять архив журналов и нашел в январском номере за 2005 год обзор, подходящий для этой игры за малым исключением (Geleos`у надо было сдержать обещание и поставить Алену Кирячок везде, где только можно). Эта игра – Street Racing Syndicate, набравшая 5.5 баллов (кому интересно – не поленитесь, прочтите).

P.S.: «Страна Игр», задумайтесь, что для вас важнее – репутация или что-либо еще!

lesorub23rus,
lesorub23rus@yandex.ru

M.V.Разумкин // Да, официально признаем, что с оценкой игры вышла неувязочка. Но ее причины лишь отчасти связаны с PR-деятельностью Geleos. Поставить на обложку самую ожидаемую игру 2005 года по версии GL Award было очень заманчивой перспективой. Однако при этом редакция, по сути, стала заложницей мнения автора статьи, так как на момент написания никто, кроме него, в LRC поиграть не мог. Полностью доверяя Ворону, как нашему эксперту в области гоночных проектов, мы при этом провели немало времени за обсуждением финального вердикта. Теперь мы понимаем, что оценка была завышена. Но насколько? Мы и сейчас не согласны с решением многих наших коллег по цеху, поставивших проекту экстремально низкие 1.5-2 балла. Вы во многом правы в своих суждениях, но реальных проблем у LRC две: неотлаженный движок (респект за баг с «задним видом») и никакие соперники. Поэтому на сегодняшний день от нашей оценки стоит отнять все те же 1.5-2 балла, как вы и предлагаете. Но я бы не хотел называть это финальной оценкой, поэтому поступим, как с «Корсарами», то есть подождем «финального» патча. К слову, издатель и разработчик «Лады» не оказывали на прессу давления и были готовы согласиться с любым вердиктом.

ВОРОН // Я не гонорарами увлекся, если бы они были, очень бы порадовался. Скорее всего, злую шутку со мной сыграл тот самый кусок реальной Москвы, наши машины. Это всамделишный плюс, даже для тех, кто не знаком с городом. Потом приедете к нам и увидите те же повороты, улицы и вывески. Это очень круто! Да, увлекся я ностальгией, рассматриванием знакомых вывесок, воспоминанием, ели ли мы шаверму на этом углу. А вид из кабины копейки, в которой я ездил в детстве, вообще умиляет так, что можно про остальное забыть. Насчет же моделей авто и зависаний я бы поспорил.

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 09 (210), страница 169



НА САМОМ ДЕЛЕ

Конечно же наушники Beyerdynamic DTX700 не могут быть «полностью мобильными» и им не нужны батарейки для работы. Высокая стоимость также не может быть причислена к их минусам, так как награда «Лучшая покупка» говорит как раз об обратном. Проблема решается легко – во время верстки дизайнер просто перепутал врезки с «плюсами» и «минусами» местами, а редактор, ведущий раздел, за этим не проследил.

КТО ВИНОВАТ

Антон Картпин и заменявший его на время Михаил Разумкин

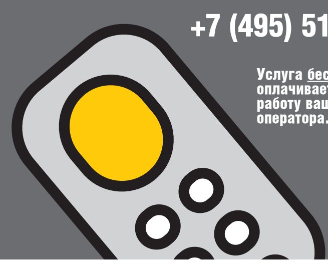
Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Где можно отремонтировать PS2?

В авторизованном сервисном центре Sony, адрес которого указан в гарантийном талоне. А если вы купили приставку на рынке у дядьки, то Sony вам помогать не будет. Ищите дядьку-ремонтника.

Как в PS2 запихать жесткий диск?

Сзади на оригинальной модели PlayStation 2 есть так называемый Expansion Bay. Нужно снять с него крышку и установить туда жесткий диск. Следует заметить, что в новой slim-модели приставки этого отсека нет и подключить жесткий диск к ней невозможно. И еще: обычный, компьютерный жесткий диск не годится. Нужен специальный HDD для PS2.

Правда ли, что в MGS на PS one и в римейке на GameCube разные финалы?

Нет, неправда. В обеих играх – одни и те же концовки: одна с Мерил, вторая с Отаконом.

Будет ли PS3 поддерживать DirectX 10, как Xbox 360?

DirectX – разработка Microsoft, и было бы странно, если бы приставка от конкурирующей компании поддерживала ее. Тем не менее, можно смело утверждать, что в PS3 будут реализованы аналогичные или даже еще более передовые технологии.

А правда ли, что Primal от PS2 идет и на PC?

Нет, неправда. Ни один диск для PS2 нельзя запустить на PC, и Primal – не исключение.

Будет ли Windows Vista поддерживать игры для старых ОС (XP, 98)? А то менять ОС только ради DirectX 10 и парочки новых игр нецелесообразно. Вдруг будет та же история, что и с выпуском Xbox (долгое отсутствие качественных, а то и вообще любых игр)?

БЛАГОДАРИМ ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ПОПАЛО НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ПРОЧИТАЛИ. ПЕРЕДАЕМ ОТВЕТНЫЙ ПРИВЕТ

Артуру Зенкову, Андрею Тамило, Антону Маркову, Андрею Григорьеву, Борису Довлатяну, Евгению Серкову, Ивану Коновалову, Ярославу Конову, Оле Ермолиной, Ермеку Кожамберлиеву, Максиму Шепелеву, Михаилу Куликову, К. Панкову, а также сетянам с никами ded1man, patriot-rossiya, Boss Best и всем остальным, кто нам писал.

Первые в LRC на самом деле хороши, а со вторыми я лично не встречался, да и вылечены они давно патчем. А свою статью я и сейчас считаю полностью правильной. Оценку – да, завысил, приношу свои извинения. Правильнее было бы 6.5 игре поставить.

НА ОДНУ ДЕСЯТУЮ МЕНЬШЕ

И снова привет тебе, «СИ»! Тут должно быть стандартное вступление, но я его писать не буду. И так понятно, что я люблю «СИ», считаю ее лучшим российским игровым журналом, что все это не лесть, а мое мнение, и так далее. Лучше перейду сразу к делу. Я не хочу сегодня касаться темы пиратства, достоинств и недостатков журнала и всего такого прочего, так как уверен, что писем про это приходит очень много. Я хочу просто немного порассуждать о вашем журнале и, возможно, прийти к каким-либо выводам. Поехали. Правду сказать, к написанию этого письма меня подтолкнули разговоры с друзьями – тоже читателями «СИ». Разговаривали мы разговаривали, спорили-спорили, и я понял, что у вас – самая тяжелая работа. Приведу несколько примеров. Мы (уже довольно давно) обсуждали второго «Принца Персии». Помните, как вы поставили ей десять баллов? Какой был спор! Особенно один мой приятель (обойдемся без имен) негодовал: «За что «десятка»?! Да я бы ей и пять баллов пожалел!». Каково? И только в процессе спора выяснилось, что он игры этого жанра в принципе не любит! А на мой резонный вопрос: «Так зачем ты ее купил?» был получен ошеломляющий ответ: «Так ведь десять баллов! Значит, игра идеальная и должна нравиться всем» (заметьте, этот спор был еще до того, как вы поменяли описание оценок и к десяти баллам подписали, что «игра не обязана нравиться всем»). Понимаете, к чему я клоню? Люди воспринимают оценки как нечто особенное и считают, что игры с наиболее высокими баллами должны нравиться, даже если ты этот жанр вообще не перевариваешь. Я, например, не придаю им много значения. Просто читаю статью, смотрю плюсы и минусы и сам делаю выводы! Вот я не люблю «стрелялки», поэтому не покупал ни Doom 3, ни Half-Life 2, несмотря на высокие оценки! Я просто не люблю этот жанр, и глупо было бы думать, что одна игра может перевернуть представление, изменить вкусы. Но меня терзает вопрос: почему все так не делают? Наоборот, как показывает практика, многие смотрят на оценку, запоминают название игры и дуют в магазин, иногда даже не прочитав статью! А потом вам в редакцию приходят тонны писем с возмущениями... угадал? Приходят? Признаюсь, сам иногда бываю не согласен с оценками, но мне, как я уже сказал, они не принципиальны, так что зла не держу... На основе всего этого хочу сказать от имени всех конструктивно мыслящих читателей «СИ»: мы понимаем, какая адская у вас работа! Вы еще не боитесь оценки ставить? Я бы, неверное, не выдержал...

И еще кое-что. Хочется заметить, что самые бурные эмоции вызывает высшая оценка – 10 баллов. И у меня появилась идея... Я хочу ее высказать, а вы уж решайте, хороша она или нет. Если трезво смотреть на вещи, то в мире (как в реальном, так и в виртуальном) нет ничего идеального, ничего «идеально хорошего» или «идеально плохого». Поэтому, может, стоит заменить оценки 0 и 10 на 0,1 и 9,9? Взять того же «Принца Персии 2» (который, кстати, мне не очень понравился, но это, опять же, дело вкуса). Неужели в этой игре и правда не было ни одного недостатка? Там, например, люди не похожи на настоящих, сразу видно, что это – компьютерные модели... Что, это не недостаток? А помните, как при рецензировании игры The Sims 2 вы в недостатках написали, что «при чрезмерном увлечении игра может заменить реальную жизнь»? Это тоже, извините меня, не недостаток! Игра тоже заслуживала 10 баллов, но из-за этого «минуса» не дотянула, так что... Ну, в общем, вы мою идею поняли? Заменить оценки 0 и 10 на 0,1 и 9,9 соответственно, так и вам спокойней будет, и читателям. Еще раз выражаю вам свое уважение за вашу тяжелейшую работу. Ура «Стране Игр»!

Андрей Демин,
andreydyomin@rambler.ru

ВРЕН // Вот для таких замечательных читателей особенно приятно работать. Действительно, ставить оценки играм очень трудно. Ведь мы должны быть максимально объективными. А простые геймеры

Операционные системы семейства Windows сохраняют совместимость с предыдущими версиями: другими словами, на «старшей» ОС можно запустить все, что работало на предыдущих версиях (за редкими исключениями – например, Interstate'76 прекрасно себя чувствует в Windows 98, но вообще не работает в XP). Есть все основания полагать, что эта ситуация не изменится и после выхода Vista: под ней будет работать подавляющее большинство игр для XP. Ближе к релизу операционной системы (январь 2007 года) мы расскажем об этом подробнее.

Хорошая ли игра Cowboy Bebop? Выйдет ли она в Европе?

Так себе игра (как и большинство прочих игр на основе аниме). Создание американской версии, похоже, заморожено, а о европейской и вовсе ничего не слышно. Да и кому она нужна? Лучше посмотреть аниме еще раз.

Какое разрешение (на мониторе) соответствует стандартам 1080i и 1080p?

На всех мониторах во всех компьютерных играх используется только прогрессивный сигнал. Поэтому аналога 1080i там просто нет, а стандарту 1080p соответствует разрешение 1920x1080 пикселей.

У моего знакомого есть DVD, на котором записано пятнадцать фильмов. Как могло столько влезть на один диск?

Мы искренне сочувствуем вашему знакомому. Стандарт DVD предусматривает возможность записи фильмов с разной степенью сжатия. И если уж на диск влезло 15 (!) фильмов, то вряд ли картинка в любом из них может похвастать хотя бы приемлемым качеством.

Подскажите, пожалуйста, сайты, где можно скачать фэнсабы и мангу One Piece. Заранее спасибо!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

ориентируются на собственные вкусы и все. Те, кому важна красивая 3D-графика, никогда и не посмотрят на Disgaea. И, напротив, если человек не играет в FPS, то они все для него – глупые боевики «про руку с оружием», однообразные и скучные. И геймер выносит вердикт Doom 3: тоска зеленая, пять баллов, точка. И он имеет на это полное право! Но прежде чем писать гневные письма по поводу неправильных оценок, задумайтесь над тем, какие еще похожие игры видели. Вот, например, автор письма про «Ладу» ссылается на обзоры и оценки Street Racing Syndicate и Crashday, указывает реальные недостатки геймплея данной конкретной игры. Это правильный подход. А вот оценку «9.9» вводить смысла нет. Тем, кто считает «Принца» отстоем, что 10 баллов, что 9.9 – все едино.

ПРО КЛАВИШИ

Здравствуй, «Страна». Хочу устроить вам небольшой «разбор полетов» по итогам конкурсов. А именно, по конкурсу про клавиши. Итак, вы заявляете, что первая клавиатура на PC была 101-клавишной. Для начала давайте разберем само понятие PC. Personal Computer, персональный компьютер – это вычислительный аппарат, который может быть размещен дома у пользователя (обывателя) без выделения особых площадей и конструкций, а также доступный по цене. В отличие от производственных компьютеров, это устройство является не узкоспециализированным, а многофункциональным и универсальным, хотя и уступающим по вычислительной мощности производственным машинам. На основе всего вышесказанного хочу обратить ваше внимание на то, что упомянутый Atari, а вместе с ним ZX Spectrum и MSX, тоже являются персональными компьютерами. Но, скорее всего, речь шла о схеме IBM по стандартизации «персоналок», названной позже IBM PC. Так вот, первая «персоналка» в этом понимании слова появилась в год моего рождения, в 1981-ом. Она была снабжена монохромным дисплеем, процессором на пять мегагерц, шестнадцатью килобайтами оперативной памяти и вообще не поражала воображение мощностью, зато стоила всего 3000 долларов (для сравнения, ближайший аналог стоил 18000 долларов, весил 120 килограмм и монтировался на двухметровой стойке). А первая 101-клавишная клавиатура появилась в 1986 году, когда появились AT и XT модели IBM PC. И что получается, персоналки пять лет были без клавиатур? Нет. Как раз первые компьютеры были снабжены 83-клавишной клавиатурой в США и 84-клавишной (все то же самое и значок фунта стерлинга) в Британии. Это количество кнопок как раз останется на 101-клавишной, если убрать с нее 17 клавиш дополнительной клавиатуры и, по-моему, правый Alt. И напоследок хочу сказать, что нечестно отдавать приз первому правильно ответившему, ведь не у всех есть возможность купить журнал сразу после его выхода в продажу. У нас, например, задержка появления журнала может составлять и три недели, то есть мы, бывает, покупаем только предыдущий номер, тогда как текущий уже неделю как должен появится, да и следующий уже не за горами. И немного про конкурс по «Магии крови». Я так хотел поучаствовать в нем, но диск с игрой я увидел в магазине всего-навсего первого февраля...

invert,
my_invert@mail.ru

M.V.Разумкин // Спасибо за конструктивную критику, invert. Такие письма всегда приятно получать, так как они позволяют сделать журнал лучше. Вы, конечно, правы в своих суждениях, точнее в том, что условия конкурса должны быть более четко прописаны. Но конкурс есть конкурс, у нас всего несколько призов на огромную армию участников. Поэтому мы выделяем месяц и более на подведение итогов. Этого вполне достаточно, чтобы успеть прислать ответ даже обычной почтой. Кстати, оперативность доставки не является решающим фактором при выборе победителя. Ответы, подобные вашему, ценятся гораздо выше. Но все же при участии в конкурсе нужно понимать, что даже при четком соблюдении всех поставленных условий, далеко не факт, что обладателем главного приза станете именно вы. Хотя положительный пример все же есть. Без всякой подтасовки результатов г-н Фанкин регулярно выигрывает в наших конкурсах.

SMS БИТВА

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

Присылайте свои мнения на телефон:

+7 (495) 514-7321

Вас приветствует обновленная SMS-битва. Эти персонажи представляют великие приключенческие сериалы, и одновременно являют собой женское и мужское начало в играх.

Кто же круче, отважный герой или сексапильная героиня?

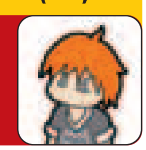
Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

Принц или Лара



Подведение итогов – в номере 12(213).

Итоги прошлой битвы: за материалы про редакторов – 29 голосов, за безликие рецензии – всего 5.



Подсказываем. Аниме переводит группа Kaizoku-Fansubs (http://kaizoku-fansubs.com), а скан-переводы манги можно найти на http://www.n-u-l-l.net. Разумеется, мы говорим о переводе на английский язык. Адекватных переводов на русский пока что не существует.

Когда можно будет купить Nintendo DS Lite в Москве?

Если поискать, ее можно найти и сейчас. Например, на gamepost.ru. Дата официального запуска DS нового образца в Европе пока не известна.

Поставил пароль на настройки BIOS и забыл. А настройки по закону подлости позарез нужны. Можно ли этот пароль как-нибудь снять?

Можно. Самый простой способ – вынуть из материнской платы батарейку, которая обеспечивает питанием BIOS (внимательно прочитайте инструкцию). Тогда все настройки, и пароль в том числе, сбросятся автоматически.

Появится ли новая часть Carmageddon?

Ходил было слух, что она находится в разработке. Однако время идет, а официального анонса до сих пор нет.

Soft Club обещал локализации JRPG. И где они?

Официального заявления по этому поводу от них не поступало. JRPG в России продаются плохо, поэтому их локализация очень дороги и невыгодны.

Почему Вы не опубликуете расположение керотанов из MGS3? На прохождение идиотской PoP3 вы потратили 3 номера, а здесь – ничего. Почему?

Хм, отличная идея. Мы подумаем над этим.

Где те старые добрые вкладыши содержания диска, из которых я с любовью составлял картотеку? Неужели вы думаете, что кто-то посмеет поганить журнал и выстригать их оттуда?

Спасибо вам за обратную связь! Теперь мы наверняка знаем, что нашим читателям этот вкладыш действительно нужен. Теперь все на месте.

Почему вы не выкладываете на диск патчи для «Корсаров»? И когда выйдут все патчи и можно будет поиграть в нормальную версию?

Всегда выкладываем. Финальный вариант патча ищите на диске к номеру. А чуть позже мы вынесем игре финальный вердикт и оценку.

Мы пытались два раза закачать java-игры из раздела Playmobile, и ничего не получилось. Потратили шесть долларов! Как это понимать? Ссылка приходила, но игра не скачивается. Через другие порталы получается!

Это вопрос не к нам, а в техподдержку Playmobile.

Страна Игр и Coca-Cola представляют конкурс

ИГРАЙ БАМБУЧА!





Бамбуча это – «прозрачное теплое море и голубое бескрайнее небо!»



Бамбуча это – «жаркое дыхание лета!»



Бамбуча это – «здоровый отдых в кругу друзей!»



Бамбуча это – «много красивых девчонок!»





Что такое Бамбуча?

Бамбуча это тема, Бамбуча это ритм, Бамбуча это свобода, энергия, стиль жизни, Бамбуча – это целая философия! Бамбуча – это жизнь в погоне за удовольствиями и приключениями: веселые друзья, Интернет, красивые девчонки, любимые игры, лучшие вечеринки и море радости! «Кушай жизнь полной ложкой», Fanta подскажет!

На кону:
Ящик Fanta



Условия

Чтобы принять участие в розыгрыше целого ящика напитка Fanta, вам необходимо сделать один или несколько скриншотов из вашей любимой игры, подписать его, а затем прислать нам. Причем очень важно чтобы и сам скриншот, и подпись к нему были в стиле Бамбуча. Кто лучше других сумеет отразить философию Бамбуча, тот и станет победителем!

Отправляйте свои творения по адресу bamboocha@gameland.ru до 15 июня 2006 года с пометкой в теме письма (или на конверте) «Играй Бамбуча!». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.

Удачи!

в продаже с 7-го июня

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

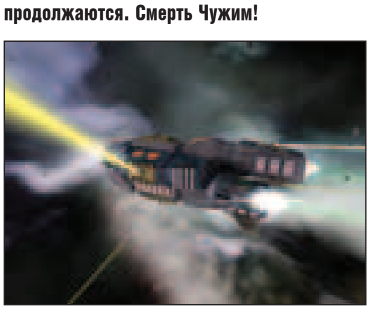


CRYSIS

Немецкая команда Crytek однажды уже поразила геймерскую братию свежим, броским и сверхтехнологичным шутером Far Cry. Теперь разработчики открыли студию-сателлит на Украине и трудятся над новой игрой (события, никак не связанные друг с другом). Это Crysis – остросюжетный научно-фантастический FPS для Windows Vista и DirectX 10. Мы посмотрели игру на закрытой презентации в Лондоне и с удовольствием расскажем, как марсианские треножники... стоп. Тс-с-с! Читайте о марсианских треножниках в следующем номере!

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

Приключения космических наемников продолжаются. Смерть Чужим!



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Продолжение знаменитой adventure про параллельные миры.



BAD DAY L.A.

Неполиткорректный action от Американа МакГи, посвященный жизни бомжа.



КОРСАРЫ III

Все патчи вышли, и мы, как и обещали, делаем финальный обзор с оценкой.



«СИ»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006

Первая часть отчета с крупнейшей игровой выставки. Вы первыми узнаете все о консолях PlayStation 3 и Nintendo Wii (бывшая Revolution) и играх для них!



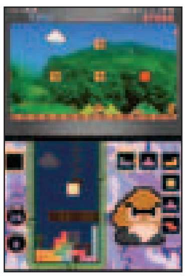
ЕВРОПЕЙСКАЯ SONY ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

Репортаж с мини-выставки от SCEE для европейских журналистов, которая прошла в конце апреля. Интервью по God of War II, Gangs of London, Killzone: Liberation и многое другое...



TETRIS DS

Классическая головоломка в обновленном виде на самой двухэкранной консоли!





DRIVER: PARALLEL LINES

Как думаете, какую оценку мы поставили четвертой части знаменитого боевика?



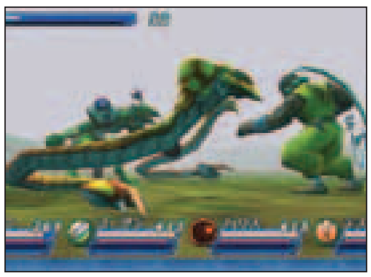
KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Мы очень ждали этот приключенческий боевик от Rare. Не разочаровал ли он нас?



BLADE DANCER: LINEAGE OF LIGHT

Самая перспективная RPG для PSP в июле выйдет в США.





20-24 июня 2006
III Молодежный ФЕСТИВАЛЬ
МОСКВА, ВВЦ
слиЯние
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»
Тематические разделы:
Программа:
телефон: 101-22-74
www.joyn.ru
ВСЕРОССИЙСКИЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР
СТРАНА ИГР
Мир ПК
РЕАКЦИЯ



LG
Life's Good
Четкость в движении
Движущиеся объекты отображаются еще ЧЕТЧЕ с новой технологией, в которой время отклика
8ms
LG 1732S
Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.2млн
ТЕХНОТРЕЙД
(495) 970-13-83
WWW.TECHNOTRADE.RU


СТРАНА
ИГР
SpellForce 2
Shadow Wars
Deep Silver
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Develpment. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.



eidos
СТРАНА
ИГР
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND

СТРАНА ИГР || 10 | 211 || МАЙ || 2006

Paraworld || Mortal Kombat: Armageddon || Ninety-Nine Nights || Tomb Raider: Legend || SpellForce 2: Shadow Wars || Sword of Etheria || Wild Arms 4 || Auto Assault || Sonic Riders || Planetside